



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO

25

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"LA CREATIVIDAD AMBIENTAL Y SU DESARROLLO
EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES"

T E S I S
Que para obtener el título de
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

Presenta

ELIZABETH OCHOA DEL RIO

Director de Tesis: Benjamín Sánchez Correa

México, D.F.



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F

FEBRERO 2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIAS

A mis padres por ser tan valiosos en mi vida.

Por su comprensión y apoyo, por quienes he tenido la confianza y libertad para realizar mis proyectos.

*Estela del Río González
Arturo Ochoa Salcedo*

A mis hermanos.

Por sus consejos, apoyo y compañía hoy y siempre.

*Estela Ochoa del Río
Yolanda Ochoa del Río
Arturo Ochoa del Río
Rocío Ochoa del Río
Ernesto Ochoa del Río
Alberto Ochoa del Río
Carolina Ochoa del Río*

A mis sobrinos.

Por su inteligencia y profesionalismo en sus actividades.

*Juan Ruíz Ochoa
Arturo Ruíz Ochoa
Angui Ochoa Carreón
Karla Ochoa Carreón
Israel Hernández Ochoa
Eunice Hernández Ochoa*

Y a todos mis demás sobrinos, por su cariño y su compañía familiar.

A mis mejores amigos.

Por su profesionalismo y apoyo, su cariño incondicional y por formar parte de mi vida.

*Leticia González
Gynna Espinola
Yolanda Gutiérrez
Laura Cáceres
Magdalena Durón
Cutberto García
Martín Guzmán
Guillermo Piña
Eduardo Castillo
Carlos Gutierrez*

Y en general a todos mis demás amistades y cuñados, por su compañía, consejos y cariño.

Y sobre todo a Dios

Quien me dio la oportunidad de vivir, conocer, experimentar, y por formar en mí, la Humildad, Amor, Coraje y Fuerza, para realizar mis proyectos.

MUCHAS GRACIAS.

INTRODUCCION	1
CAPITULO I - CONCEPTOS BASICOS	4
1.1.- CREATIVIDAD	
1.2.- ARTE	
1.3.- METODO	
1.4.- AMBIENTACION	
CAPITULO II- PANORAMA HISTORICO DE LA DIRECCION ARTISTICA.	23
2.1.- DIRECCION ARTISTICA EN SUS INICIOS.	
2.1.1.- RETROSPECTIVA	
2.1.2.- EL ESPACIO TEATRAL Y CINEMATOGRAFICO.	
2.1.3.- LA DIRECCION DE ARTE EN LOS INICIOS DEL CINEMATOGRAFO.	
2.1.4.- LA DIRECCION DE ARTE EN EL CINE MEXICANO.	
CAPITULO III- LA ATMOSFERA QUE SE CREA EN CINE.	44
3.I.- EL DECORADO.	
3.1.1.- SU REALIZACIÓN.	
3.1.2.- LAS HERRAMIENTAS DEL DISEÑO.	
3.1.3.- EL DISEÑADOR EN LOCACION.	
CAPITULO IV- PROPUESTA DEL METODO	73
4.1.- DESARROLLO DEL PROYECTO EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.	
4.1.1.- DESGLOSE DEL GUION EN LA DIRECCION ARTISTICA.	
4.2.- COMPROMISO CREATIVO EN GRUPO Y ALTERNATIVAS.	
4.3.- PLATOS DE TELEVISION Y ACCESORIOS DE UN DECORADO.	
4.4.- RELACION AFECTIVA ENTRE EL GUION, PERSONAJES, Y ESPECTADORES.	

CAPITULO V- EXPERIENCIAS PERSONALES.	105
5.1.- OPINIONES SOBRE EL TEMA.	
5.2.- CRITICA Y EL ARTE EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.	
5.2.1.- PROCESO DE LA INVESTIGACION.	
5.3.- ENTREVISTAS y SUGERENCIAS.	
CAPITULO VI- NUEVA TECNOLOGIA.	119
6.1.- LA COMPUTADORA UNA DE LAS PRINCIPALES HERRAMIENTAS PARA LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.	
6.2.- EFECTOS ELECTRONICOS. PUNTOS CLAVES	
6.3.- EJEMPLOS DE PELICULAS.	
CONCLUSIONES.	136
BIBLIOGRAFIA.	139

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con el desarrollo de los medios audiovisuales, adquirir conocimientos nuevos para ampliar y utilizar un método el cual nos ayude a facilitar el quehacer del departamento de arte.

La dirección artística también avanza en nuestro país para no quedarse rezagada. Así como vemos películas y programas con buena fotografía o con una realización acertada, también encontramos trabajos con una concepción en dirección artística preocupada ya no solo por ofrecer una escenografía y decoración medianamente adecuadas para la historia que se cuenta.

Es por eso que esta tesis la realizo con los **Objetivos** de determinar un método narrativo acerca del departamento de arte y su desarrollo y conocer la integración visual entre todos los elementos que conforman el objeto del quehacer de los medios audiovisuales; además de desarrollar en los participantes la habilidad de aportar soluciones creativas y útiles a los diferentes problemas que se les presente en su vida profesional, mediante el análisis de sus pensamientos y del uso de la inteligencia.

Es importante saber en que consiste el trabajo de un director de arte.

Es quien se encarga del departamento de arte, en el cual junto con su equipo de trabajo deben organizarse para formar, construir, diseñar, ambientar o vestir los sets dentro de las diferentes locaciones y foros, además debe sacar las cifras mas precisas para el presupuesto (los costos de algún proyecto a realizarse, de cine, televisión, ó comercial, haciendo un plan de trabajo.)

La dirección artística y el diseño de producción en nuestro país avanzan poco a poco tanto en la conciencia de quienes hacen los medios audiovisuales como su profesionalismo y sus logros en las pantallas.

El cine y cualquier programa de televisión, es tiempo, narración, sonido e imagen reunidos para traspasar la realidad o cualquier genero., Ficción, drama, acción, aquí el arte y el diseño adquieren una calidad de movimientos constantes en las pantallas.

Así que el arte y diseño, se reúnen materiales teóricos y testimoniales que nos acercan a la dirección artística entendida como la creación de un fluido de imágenes cargadas

de significados narrativos y estéticos que constituyen la materialidad, a lado de los actores, de algo tan inmaterial como una película.

Es importante que no solo los directores artísticos actuales y potenciales recurran a este tipo de análisis, sino también todos los involucrados en los aspectos creativos de películas y programas para poder llegar a niveles más sólidos en la expresión audiovisual.

En la dirección artística por ser de gran importancia por necesidad, se han especializado en esta área gente con todo tipo de formación. El mejor de los casos proviene del medio teatral, aunque muchos llegaron a este puesto por accidente, favorecidos por la gran carencia que tiene nuestro medio en esta área. Hablemos de la dirección de arte en cine.

La generalidad de los directores de arte en México tienen por lo tanto grandes carencias, sobre todo en cuanto a método de trabajo e información elemental de otras áreas, lo que provoca desde una falta de comunicación con el director hasta el mal uso de los ya de por sí, escasos recursos con los que cuenta el departamento de arte en una producción nacional estándar.

En un afán de hacer una producción sin entrañas, sin raíces, han encajado a la perfección en este campo gente con una visión extranjerizante que ha pretendido que un cuarto de azotea de la colonia roma en la ciudad de México parezca una buhardilla parisina, que una calle del centro histórico pase por una calle del Cairo, o que un edificio de la colonia condesa adquiera la dimensión posmoderna de un rascacielos neoyorquino, lo menos que se puede pedir es que se ubique las narraciones en un lugar geográfico determinado.

Las producciones que mayor aceptación tienen en el mundo son aquellas que reflejan un entorno social y cultural específico, y no desperdiciar la gran riqueza compleja variedad de un país como el nuestro.

Es cierto que en la dirección artística, se requiere de creatividad e imaginación, pero esto no es excusa para tratarla con menos rigor que a otras áreas, y no darle el lugar y los recursos indispensables para cumplir su función.

En cualquier producción profesional por pobre que sea su presupuesto, un productor jamás se atrevería a dar al fotógrafo papel celofán en vez de filtro 85, sacrificando la calidad fotográfica de la película. A la dirección artística, empero, se le exigen resultados de primera, con medios raquíuticos e improvisados.

Cuando llegan productoras estadounidenses a nuestro país, no entienden como se pueden hacer películas sin contar con la infraestructura industrial que proporciona el

departamento de arte en Hollywood. Aquí, las cosas que rentan en utilería, y las que rentan mobiliario son sustituidas por el mercado de portales, lagunilla, las ventas de garaje y alguno que otro contacto que los directores de arte tienen, ya sea familiar de amigos o anticuarios a quienes se les renta todo tipo de artículos.

Para ser justos, decimos que esa falta de rigor no es culpa solo de las carencias personales de los directores de arte, sino también es proporcionada por otros factores externos, sobre todo de índole económica.

Muchas veces por ejemplo, el personal del departamento de arte de una producción es contratado unos días antes del inicio del trabajo, lo cual repercute, entre otras cosas, en la falta de congruencia y poca solidez del proyecto terminado.

El desconocimiento por parte de los productores, fotógrafos y realizadores de la labor del director de arte y sus limitaciones en nuestro medio, conduce a que se asuman proyectos desproporcionados con entusiasta ingenuidad.

Estos esfuerzos, bien intencionados pero desgastantes, suelen dejar al final un amargo sabor en quienes colaboraron en la película, y provocan en el espectador una rechifla de rechazo o inconformidad.

A pesar que la dirección artística constituye una parte fundamental de una producción, en las escuelas de cine en México no se le había dado importancia hasta hace no más de seis años. A lo largo de su historia, en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) se había impartido solo algunos talleres aislados de escenografía cinematográfica, y no fue sino hasta 1989 cuando se instituyó una materia que, de forma general, cubre la necesidad el saber mas acerca de la dirección de arte.

En 1990 se imparte de manera de curso. En la medida que más estudiantes se interesen en la dirección de arte profesional, podrá llenarse el hueco que existe, azotada no solo por la crisis económica, sino también por la ideológica.

Los nuevos realizadores, productores y fotógrafos que tengan conciencia de la importancia del buen manejo de la dirección artística, podrán contar con mas elementos para acercarse al objeto expresivo, narrativo y artístico.

Veremos un recuento de los diferentes aspectos de la evolución de esta especialidad, testimonios del trabajo realizado en esta área con elementos prácticos para la solución del problema del quehacer del departamento de arte en los medios audiovisuales.

***La Creatividad Ambiental
y su Desarrollo en los
Medios Audiovisuales***



C A P I T U L O I

Conceptos Básicos

1.1 CREATIVIDAD

Es necesario precisar que entendemos por creatividad.
 Todo acto creativo implica tres elementos:

- La persona creadora
- El proceso creativo
- El objeto creado

Para la persona ha existido terminología especial. Se le solía llamar talento, genio, imaginación, originalidad, etc. No hace mucho se le llamo conciencia imaginante espontánea.

La creatividad incluye dos aspectos esenciales:

1. La producción de algo nuevo. - cambios.
2. Que este algo sea valioso.- útil.

En alguna forma se impone tener en cuenta los valores del medio ambiente en que se vive.

1. - creación intrascendente. , Cuando tiene valor solo para el individuo, y tal vez para su pequeño circulo de familiares y amigos.
2. - creación trascendente al medio. , Cuando es valorizada también en ambientes profesionales próximos al individuo o al grupo creativo. Ejemplo: el estilo personal de un pintor o de un actor.
3. - creación trascendente a la humanidad. , Cuando permanece valida a través de los países y de las épocas históricas.

Necesitando una definición de trabajo en este capitulo, daremos a la palabra creación el siguiente significado: la capacidad de dar origen a cosas nuevas y valiosas; y la capacidad de encontrar nuevos y mejores modos de hacer las cosas:

Implica la combinación de varias cualidades:

- Poder de la fantasía, tal que trascienda la realidad.
- capacidad de descubrir relaciones entre las cosas.
- Sensibilidad en la percepción.
- Facilidad para imaginar hipótesis.
- Audacia para emprender nuevos caminos.

1.1.1 Implicaciones

Estamos en una ERA de tantas y tan grandes innovaciones, que aumenta el interés de que las personas se desplacen en el estudio de la inteligencia al de la CREATIVIDAD.

* El fondo y la forma. Se puede inventar cosas nuevas y se puede inventar nuevos modos de hacer las cosas, o sea que se puede ser original tanto en la forma como en el contenido.

- Cosas e intangibles. Se pueden crear ideas, sistemas, estilos, métodos, actitudes, servicios.
- Pensamiento 1.- Convergente y 2.-Divergente:

En el convergente; hay cuestiones y problemas en que la tarea del pensamiento consiste en llegar a puntos que ya están definidos. Por ejemplo: Las formas de las figuras geométricas, los colores, etc.

En el divergente; el pensamiento es como un explorador que sale a una expedición de aventura, sin camino ya trazado. Por ejemplo: Todas las decoraciones posibles de una oficina o de casa, todas las rutas que puedes encontrar para ir algún lado establecido.

En la creatividad se utiliza más el divergente.

- Creatividad en la interpretación de la realidad y en su transformación. La realidad, se mantiene en la esfera de las ideas. Es la que ha dado base a las ciencias puras y a las bellas artes. La transformación, busca productos en el mundo físico y en la esfera social. Esta es la base de las ciencias aplicadas de la tecnología y de muchas expresiones artísticas.
- Creatividad enajenante y creatividad integradora. En la enajenante el artista muy neurótico, el individuo que se pasa el día construyendo castillos en el aire; el que se la pasa contando chistes, suele expresar una creatividad que aleja de la realidad. Por el contrario en la integradora, la persona que se dedica a resolver problemas de la vida real y crea tecnología, sintetiza dos extremos: rebasa la realidad a través de la imaginación, y acaba engranándose fuertemente con la misma realidad, a través de sus mismas creaciones útiles y valorizadas por el medio ambiente. El criterio de utilidad separa la creatividad de la mera imaginación y la fantasía.

Términos afines y análogos al de la creatividad.

Innovación: aportar algo nuevo.

Talento: la riqueza espiritual del hombre superdotado.

Genio, ingenio: la capacidad intelectual sobresaliente.

Invención: descubrimiento.

Originalidad: algo que no es copia ni imitación, es de origen mismo.

Intuición: es la percepción clara, íntima y permanente de un hecho o de una verdad. Como quiera que se llame, toda creación ya se trate de descubrir o de producir, es un interjuego entre el individuo o el material que trae entre manos. Es una forma privilegiada de la comunicación y del desarrollo personal.

1.1.2 Prácticas para el desarrollo de algún proyecto.

1- describir: El color azul, anaranjado, el sonido, la luz.

2- ejercitar el pensamiento divergente señalando todos los usos posibles de: un ladrillo, un vidrio cuadrado de un metro de lado, una botella de refresco, un periódico.

3- poner un nuevo título: a dos libros famosos, a dos programas de televisión, a dos películas de cine.

Considera que el nombre con que se presenta un producto o servicio o programa influye en como es percibido y recibido

4- como modificar tu casa: Comodidad, belleza, seguridad, limpieza, comunicación, funcionalidad, economía, privacidad, ecología.

5- completar la historia e imaginar los elementos que los rodea en su forma de vida individual: la pareja vivía con tres hijos adolescentes y con la suegra, madre del jefe de la familia. Un día tenían todo listo para salir de viaje a los Angeles California, cuando menos se imaginaron.....

6- ¿Porque decir que las artes impulsan el pensamiento divergente?.

1.1.3 Campos y áreas de la creatividad

En casi todas las facetas de la vida de hoy se necesita de personas creativas, gente con visión, con originalidad e iniciativa.

Algunas personas identifican muy pronto su área creativa. Así como Mozart, antes de los nueve años se perfilaba ya como músico de gran altura.

Lo común es una ubicación gradual a lo largo de la adolescencia y de la juventud, y aun más tarde. Se empieza por encontrar el campo de acción. Entonces es la política, la educación, el derecho, la administración, el servicio social, la psicoterapia y el desarrollo humano.

Un esquema de los principales campos en relación con los valores que en ellos se manejan, señalando algunas actividades implicadas:

La verdad: las ciencias.- descubrir, explicar, interpretar, expresar.

La belleza: las bellas artes.- percibir finalmente, sentir, reaccionar con empatía, expresar bellamente.

La utilidad: la tecnología.- aplicar, construir, adaptar, explotar.

La bondad: Respeto, justicia, trato agradable, desarrollo personal, las relaciones humanas.- sentir, motivar, compartir, ayudar, coordinar.

Nuestro esquema es una simplificación con fines didácticos.

Hay que tener en cuenta, las múltiples superposiciones de los campos.

Ejemplo: Las bellas artes suelen tener sus tecnologías (técnica, arte, relaciones, ciencia) Todas ellas relacionadas entre sí.

En la organización, el liderazgo, en la comunicación, en la publicidad, en la política, en la psicoterapia... La orientación vocacional ha conocido un enorme desarrollo en el campo de las relaciones y se han abierto muchas perspectivas de creación. La orientación vocacional, es para ubicar a cada quién en su campo.

Ejercicio:

- 1- Identificar las áreas o campos en los cuales: Has sido creativo, Desearías ser creativo, puedes ser creativo.
- 2- De que modo puede ser creativo un psiquiatra, una ama de casa, un bolero.
- 3- La creatividad con animales.

Salud física y mental: Muchas personas hablan con gusto de los genios locos ó desequilibrados pero por cada caso de estos se pueden citar 10 ó 20 hombres geniales muy sanos. La idea de "genio loco" nos resulta explicable por 2 vías:

1. - Como un Mito: la creatividad tiene aspectos casi misteriosos, que hicieron pensar a nuestros antepasados, en "la posesión divina o demoníaca"; evidentemente los posesos no son "gente normal".

2. - Como una interpretación realista pero miope.

Muchos hombres geniales han sufrido inadaptaciones a su medio ambiente, estas en general no son originales, sino resultado de la tensión propia del proceso creativo, de la incomprensión del vulgo incapaz de reconocer a quien desafiaba las rutinas mediocres; de la hostilidad de los defensores del establishment, que se ven amenazados. Porque por una paradoja, la verdad enarbolada por los grandes creadores (a lo Darwin, Galileo, Jesús de Nazaret) suelen tener ángulos destructivos.

¿Quien es más creativo: el sano o el enfermo?

Tanto el sano como el enfermo exteriorizan sus propias creaciones según en el momento que se encuentren en su vida.

¿Que relación hay entre el genio y la locura?

Existen los genios locos o desequilibrados algunos catalogados como "exquisofrenicos" su relación son sus pensamientos misteriosos creados por su medio ambiente.

¿Porque muchos tipos geniales y creativos han pasado por desequilibrados?

Porque sufren inadaptaciones en su medio ambiente y el resultado es una tensión propia del proceso creativo.

¿Porque los drogadicitos y muchos drogados acusan una imaginación exuberante?

Las personas con problemas acuden a las drogas, tales crean según su imaginación, sus experiencias de las cuales surgen deseos y encuentran satisfacción " soñar despiertos, expresar mediante imágenes, relatos, sentimientos y algunas veces exagerando su visión acerca de la vida".

El parentesco cercano entre tensión, creatividad, y neurosis.

Tenemos 2 aspectos:

1- una nueva idea, tal vez muy valiosa, suele chocar con ideas viejas o establecidas; y para el innovador esto suele ser fuente de gran ansiedad.

2- todo conflicto psicológico crea tensión. La tensión reprimida acaba en neurosis; la tensión sublimada puede acabar en creación. O la tensión a la creatividad. Pero los procesos no suelen ser en blanco y negro, sino que se contaminan y se matizan entre sí.

Hay quienes observaban que tanto el neurótico como el artista son individuos insatisfechos: el neurótico es un artista en potencia, que no ha sabido crear, existe una profunda diferencia entre el sicótico y el genio, y es que este último no sucumbe ante la presión de su propio inconsciente, porque es capaz de exteriorizarlo.

El que un conflicto crónico sea fuente de neurosis o de creación va a depender de la fuerza del yo. Solo un yo fuerte controla y domina la situación.

La creatividad es, en grandísima parte, cuestión de voluntad y de propósito y de actitudes básicas ante la vida.

Como ejercicio:

Hacer una lista de los principales rasgos de inteligencia y de carácter personal. Como se va construyendo la personalidad en la vida.

Cualidades de cuatro ordenes:

Somáticas: fuerte, salud, percepción sensorial fina, buena coordinación psicomotriz, agilidad.

Intelectuales: fluidez de asociaciones, pensamiento flexible, originalidad, rica imaginación, amplitud de horizonte, espíritu de observación, curiosidad, capacidad de concentración, hábito de reflexión, claridad de expresión.

Afectivas: sensibilidad, independencia, entusiasmo, seguridad, agresividad, amor a la vida.

Morales: valor, deseo de cambio, autocrítica, disciplina, decisión, esfuerzo, entrega, anhelo de superación y autorealismo, tenacidad.

Analizar la relación entre personalidad y creatividad

En el nuevo siglo los descubrimientos tecnológicos y las obras artísticas de renombre mundial proceden por lo común de los países desarrollados. Aquí florecen los factores propicios para la creación trascendente:

- Clima general para la productividad y progreso
- Riqueza, actualidad y fácil manejo de la información
- Abundancia de incentivos económicos y de prestigio
- Facilidad de contactos: viajes, congresos, conferencias.
- Clima de libertad en los diferentes campos: académico, político, religioso...
- Fuerte competitividad
- Ideologías dinámicas

Hay ocasiones en que todo el sistema social invita a innovar y a crear.

No solo el medio social influye en el trabajo creativo. También el medio físico: la temperatura, el paisaje, el arreglo y la decoración.

Prácticas:

- Localizar el ambiente físico ideal para crear, cerrando los ojos visualizando ubicando y sintiendo plena comodidad, haciendo una lista de cosas que sería conveniente inventar para satisfacer necesidades; tanto para la decoración de algún lugar determinado, como muebles, artículos decorativos, utensilios, etc.
- Planos, bocetos, etc.
- El arreglo de un jardín...
- Uso práctico de la telepatía como telecomunicación.
- Diseñar una ciudad flotante para el año 2010, considerando tamaños, materiales, ubicación, abastecimiento, diseño arquitectónico, administración, ecología.
- Análogicamente, una ciudad subterránea o subacuática.

1.1.4 Procesos y etapas de la creación

Toda creación verdadera acontece solo mientras el artista se halla hasta cierto grado fuera de sí mismo, cuando se encuentra en una situación de éxtasis. Ahora bien si el artista esta fuera de sí mismo mientras produce, ¿donde se encuentra? La contestación es que esta en su obra.

Los hombres de genio elevado, cuando están desarrollando el mínimo de trabajo, es cuando están más activos.

Cada persona se traza su propio camino, y sigue su propio ritmo lo cual es un proceso evolutivo.

Etapa I: Cuestionamiento.- todo empieza por el interés profundo de un tema dado. Se crea una especie de compromiso entre el individuo y el tema.

Se abre un periodo de perplejidad, de dudas, de cierta ansiedad, pero también de espera y de deseo de aventura. Algunas personas en esta etapa se quedan, pudiendo ser creadores de alto nivel, sucumben a la apatía y se condenan a vegetar en la mediocridad.

Etapa II: Acopio de datos.- con la inquietud en la mente y en los propósitos, el individuo se lanza al campo de los hechos para procurarse toda la información pertinente. Es la hora de las observaciones, de las entrevistas, de las lecturas, de los viajes al lugar de los hechos, del examen de las tecnologías.etc.

La mente es la máquina con el poder de transformar y procesar, los hechos son la materia prima, sin la cual el funcionamiento sería estéril y vano.

Etapa III: Incubación.- si la etapa I y II son comparables al hecho de sembrar, la etapa III es como el inicio de la germinación, que se efectúa bajo tierra. Es concentración, es meditación, es conciencia vigilante, ubicación de mundos imaginarios, pero con puentes firmes en el cosmo real; de aparente calma, pero de intensa actividad productiva.

Etapa IV: iluminación.- de pronto, inesperadamente se le ocurre algo a la persona. Ve analogías que durante años no había percibido. Es la experiencia de una claridad, dinamismo, de una liberación de energía y de un gozo cercano a la felicidad

Etapa V: elaboración.- es la verificación de la hipótesis, o la realización de la obra, según los casos. Aquí entramos al dominio de la lógica, de la técnica, de la organización, disciplina. La labor del pulido, la habilidad en el uso de los materiales y el manejo de las personas. A diferencia de las dos anteriores, se desenvuelve en un diálogo abierto y cercano con la realidad del medio (trabajo de campo) es raro cuando se realiza primero el producto en el escritorio y después al campo.

Etapa VI: Comunicación.- se completa con la retroalimentación. Todo esto es tan natural, que el miedo al público, la vergüenza ante lo producido, el querer que la obra permanezca oculta, huele a anormalidad y a neurosis. Es cierto que también el extremo opuesto puede ser anormal: el exhibicionismo. En todo caso la creatividad no puede desentenderse de una cierta habilidad para vender ideas, servicios y productos; para hacerlos aceptar y estimar.

La duración de estas etapas puede variar de un individuo a otro, y de un grupo a otro, y de una creación a otra. El creador se crea su propio tiempo.

La creatividad es educación en el sentido mas completo, y es la clave para la solución de los problemas más apremiantes de la humanidad.

El desarrollo más reciente de la tecnología en EUA, Alemania, Japón, y otros países, y la experiencia de cuantos empleamos la técnica de la lluvia de ideas la creatividad en grupo, el motor del desarrollo es el equipo antes que el individuo: Abierto al diálogo o cerrado; Maduro o inmaduro; demócrata o dominado por alguien.

El objetivo: pude haber un numero ideal de personas; y si ese número no se respeta el equipo funciona mal.

La labor del grupo parece más productiva cuando va implicando el pensamiento divergente que cuando se maneja el pensamiento convergente. Además interviene el aspecto de las fases y etapas del proceso. Aun cuando la iluminación pueda reservarse a un individuo solo, en las etapas del cuestionamiento y de la elaboración puede muy bien integrarse la labor individual y la labor de un equipo. Lo mejor es combinar y alternar la creatividad organizacional con la del pequeño grupo y con la individual.

LAS FACULTADES CREATIVAS.

El termino " estética " fue creado por un discípulo de Leibniz, Alejandro Baumgarten, a mediados del siglo XVIII. Igual que su maestro, Baumgarten sostuvo la tesis de que la estética debía tener un lugar aparente en la filosofía por ocuparse de la belleza, que según ellos, es un producto subjetivo de la sensación, en oposición a la lógica, que es la ciencia del pensamiento.

Para los directores de arte, el fenómeno artístico es ante todo un hecho y una operación interior del hombre entero, con todas sus facultades armónicamente ocupadas en comunicarse, ya que todo lo que hacemos comunica algo (transmitimos mensajes adecuados y/ó planeados hacia quienes van dirigidos; en el caso de los medios audiovisuales va dirigido a los espectadores.)

FACULTAD IMAGINATIVA.

La fantasía o imaginación es una facultad humana, por lo tanto el artista por instinto y por necesidad vital, es el hombre que se mueve, que intuye, que siente y se expresa a través de las imágenes.

El termino " imagen " no se refiere solamente a lo visible, a la imagen que captan los ojos, sino que abarca toda la gama de datos sensoriales que se acumulan en la memoria imaginativa. Las cosas que recordamos están revestidas de colores, volúmenes, luces y

sombras, olores, sonidos tersuras, humedad, amargura, dulzura y acidez al paladar, y muchas notas sensitivas por mencionar.

Conclusiones.

Por definición, un problema implica la búsqueda de algo que no se tiene.

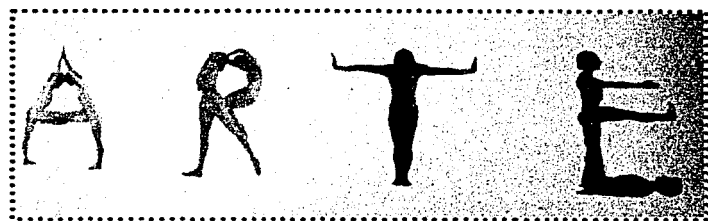
Hallar soluciones nuevas para problemas viejos.

Para terminar, la realización del hombre no esta en el tener sino en el ser y en el hacer.

La creatividad es así el mejor motor de nuestra autoestima y la fuente de nuestro entusiasmo por la vida, hacer de lo difícil algo fácil, el profesional se adiestra constantemente para superar sus técnicas, ampliando sus limites e innovando con el dominio de su arte, hasta desarrollar formas propias de expresión.

NOTA:

De los puntos 1.1 hasta 1.1.4 es un resumen del libro "Psicología de la creatividad" Manual de Seminarios Vivenciales. Mauro Rodríguez Estrada.



1.2 ARTE

El arte es parte fundamental de un Director de arte, pues su relación va directamente proyectada con su trabajo.

A través del arte nuestras percepciones entran en nuestras emociones y podemos transmitir las desempeñando un trabajo al cual queremos explotar dando lo mejor de nuestros conocimientos y sentimientos como personas y como profesionales.

En nuestra época la función entre la belleza de expresión (lo visual) y el poder expresivo (lo que se transmite) se trata de unir para agradar los sentidos y darle mayor profundidad a las emociones.

Así como el pintor que no pinta por pintar, es un placer en su interior que transmite y comunica emociones y cosas importantes a los demás.

Ser artista trabajador de la cultura, confiere al hombre el derecho de unirse para exigir una forma de vida que satisfaga económicamente a la sociedad y eleve su espíritu.

Elizabeth Ochoa

Consecuencia de la energía espiritual del hombre.

En la guerra o en la paz, en la noche o en el día, el ser humano, condensador de circunstancias únicas, realiza por medio del arte la sorprendente operación de dar permanencia a lo fugaz, de hacer presente a lo que ya pasó, de aprisionar tiempo, sensaciones y emociones, aisladas así por una necesidad aparentemente inexplicable.

El artista nos comunica algo que nos hace falta. De ahí el valor socioeconómico de la obra de arte, su fuerza acompañante y su indeclinable solidaridad con todos los valores espirituales. Dar forma a algo es la finalidad de la conducta humana.

El arte es el idioma universal que nos convence de la unidad de la especie humana. El valor de la obra de arte es irremplazable dentro de las normas del trato humano. Nos entrega la realidad suprema de las cosas a través de diferentes versiones, de acuerdo con la capacidad del artista.

Debemos detenernos a meditar sobre el camino que habremos de tomar para edificar la ruta de un arte nuevo. Así también estaremos unidos en la lucha contra la alineación de nuestro espíritu.

Una importante característica del arte, es la de trascender al paso del tiempo, conservando un carácter vivo, comunicante y directo, que permanece como testigo de la historia e induce a la reflexión.

Cuando Kandinski afirma "crear una obra de arte es crear un mundo". El hombre posee la capacidad para desprender de la realidad social todo aquello que más directamente lo conmueve. Sintetiza de allí, por medio de su poder creativo, lo necesario para conformar una nueva realidad, una realidad artística, producto de un orden singular concebido mentalmente, que hace del arte su móvil más genuino de expresión y deja, grabados en el espacio, los signos inequívocos de su paso por el tiempo.

El arte no es solo bonito, también es para que la gente conozca al mundo.

La humanidad precisa urgentemente de una armonía con todos los elementos naturales y con la naturaleza en sí, si es que desea continuar existiendo.

También requiere tecnología, pero positiva que ayude y complemente la vida moderna y nos lance a estudios mejores "que somos y que necesitamos".

El hombre es empíricamente un ser social, la consigna típica de todo el mundo moderno exige al hombre ser moderno también.

No podemos decirnos artistas si no somos consecuentes con estos principios. {Música, pintura, escultura, teatro, arquitectura, danza, cinematografía, grabado, etc} Son conceptos que estarán plenamente identificados con la cultura.

*"Todas las artes estarán al servicio del hombre, el cual necesita reencontrarse, aprender a juzgar y a sentir el arte.
El hombre necesita conocer su historia."*

Francisco Valero

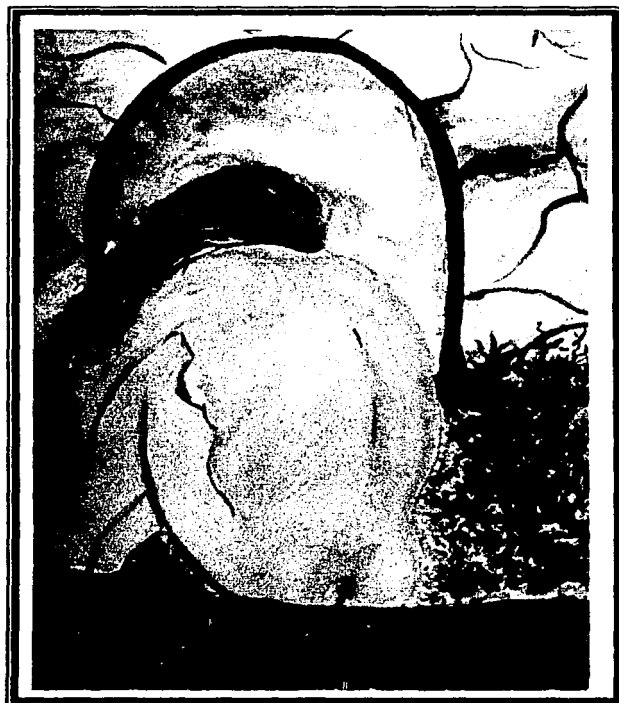
"Desde hace mucho tiempo, el hombre trata de liberarse de la enajenación por medio del arte y la cultura, Muere diariamente las ocho horas en la que actúa como mercancía...para resucitar en su creación espiritual."

Ernesto Che Guevara

NOTA: Apuntes "El arte, conciencia y un diálogo a través de la historia". Francisco Valero.



1



2

1 y 2. Xilografías
3. Técnica Mixta

3

Obras de Elizabeth Ochoa

1.3 MÉTODO

Pasos o normas de la investigación, para ordenar mejor el pensamiento.

Método: (Procedimiento) Es una sucesión de pasos ligados entre sí, que debemos dar para descubrir nuevos conocimientos y comprobar o disprobar hipótesis que explican las conductas de los fenómenos, desconocidos hasta el momento.

Metodología: Estudio crítico del método.

Técnica: Conjunto de procedimientos de un arte ó ciencia (habilidad para usar esos procedimientos " métodos").

Por lo tanto, una disciplina del pensamiento y de la expresión, puede dar a nuestro pensamiento una madurez que no proporciona, por si mismo, ningún otro estudio. La metodología y las técnicas educan el pensamiento pero no lo sustituyen. Lejos de mecanizar la mente la estimula, la habitúa a buscar problemas nuevos y a tratar de ver los antiguos desde nuevas perspectivas.

Para la investigación recurrí al la técnica de observación.

Técnica de observación: la observación es una técnica. El primer paso para el estudio empírico es la observación de los fenómenos que estudia una ciencia. En este caso fenómeno no significa exclusivamente las apariencias perceptibles de las cosas, ni siquiera la apariencia total de las cosas observadas, sino una característica observable en ciertos conjuntos de personas o cosas que hacen de esas cosas o personas una clase especial que por razones de utilidad y necesidad una ciencia estudia. El área de fenómenos de las ciencias sociales está delimitada por las conductas de los seres humanos tanto entre sí como en sus relaciones con el mundo no humano. *El método del trabajo científico* comienza con la observación de un área particular de fenómenos que interesa, por razones válidas, al investigador.

Tipos de la observación

- La observación simple.- el investigador observa un grupo de personas u objetos sacando notas y conclusiones; es exploratorio.
- La observación controlada.- se realizan cuestionarios y se hacen entrevistas; es científica.

- Observación participante.- el investigador se integra en el grupo no solo externamente sino también internamente " en los sentimientos, expectativas y las inquietudes del grupo observado." (para obtener información)
- Observación no participante.- el investigador extrae datos pero sin participar directamente en el grupo que estudia.
- Observación monumental e historia social del arte.- es fácil verificar que las conductas artísticas, las llamadas obras de arte, son fenómenos de tipo cultural o social. La historia de arte no podrá salir o abandonar el estudio puramente descriptivo o documental, mientras no trate de vincular las obras de arte, los llamados estilos artísticos, las corrientes críticas, con otras conductas culturales o sociales del grupo en que tales fenómenos aparecen; solo así será posible que la historia del arte pueda alcanzar el nivel de explicación y predicción a que está llamada.

La observación monumental a recibido un auxilio inapreciable de objetividad con los instrumentos cinematográficos, fotográficos y fonográficos modernos, ninguno de esos instrumentos sustituye el análisis material o cultural pero lo complementan valiosamente. El uso de tales instrumentos requiere pericia y tacto pues algunas personas y comunidades rehúsan enérgicamente ser fotografiadas o permitir fotografiar sus posesiones y manifiestan temores, ante las técnicas de grabación magnetofónica. La habilidad del investigador dependerá de encontrar recursos para superar tales resistencias.

Auxiliar para la observación.

1. - Buscar el problema. 2. - Hipótesis y plan fundamental. 3. - Usar un diario o registro.

A) Breves apuntes. B) Anotar palabras claras. C) Anotar cualquier comentario.

D) Someter las observaciones a distintos puntos de vista. E) Recopilar datos.

F) Escribir la información analizada y concluida si es necesaria, para acabar con el objetivo. podemos ayudar a nuestra investigación con películas, videos, revistas, libros, etc.

Para mí fue importante mencionar el tema de la metodología, porque es indispensable utilizar métodos y técnicas para la investigación que realice en esta tesis, y para desarrollar cualquier proyecto.

Es por eso que investigue que tipo de métodos utilizaron algunos directores y personas del medio, en su desarrollo particular, dentro del departamento de arte, donde en el capítulo V (5.3.1) nos dicen algunos métodos.

NOTA: Tema 1.3 Resumen de los capítulos 1 Y 3 del libro " Metodología y técnicas de la investigación en Ciencias Sociales" introducción elemental, Felipe pardinas.

1.4 AMBIENTACIÓN

La Ambientación es para darle vida a un espacio vacío, tratándose en los medios audiovisuales, dentro de los Foros, Set, Estudios ó en Locaciones, en donde según las necesidades del proyecto se va a decorar para realizar las diferentes historias, es donde el DEPARTAMENTO DE ARTE está encargado de cuidar el ambiente visual de los personajes en donde van a hacer su representación.

Para no confundirnos, entre "Foros, Set, Locaciones, Estudios" estos son los conceptos:

Los foros, (fondo del escenario) son unos salones grandes establecidos dentro de los estudios televisivos ó cinematográficos, ejemplo: En las empresas productoras como Televisa, TV Azteca, Churubúsco, Universales de Wóollywood.

Los Sets, son espacios divididos ó partes dentro de los foros, estudios ó en locaciones, donde se construyen ó reconstruyen escenografías y se decoran.

Locaciones, son los lugares ó sitios elegidos para la filmación ó grabación, pueden ser dentro de los foros de cualquier estudio ó en cualquier lugar que se elija sea exterior o interior.

Los Estudios, (aposento donde trabajan ciertas personas) local donde se hacen construcciones especiales para las empresas productoras dedicadas a los medios audiovisuales, en donde se producen películas y programas televisivos.

Estas empresas productoras, promueven la inversión de todo tipo de proyectos audiovisuales, además de dar información y cualquier tipo de apoyo para esta industria.

Es diferente filmar que grabar; filmar es para películas, y grabar es para programas, videos, comerciales.

Es importante que el ambientador (director de arte ó decorador) conozca bien estos conceptos y a los personajes del guión y a los actores, para establecer una buena relación entre ellos y el ambiente que los rodea, ya que depende de esto él poder dar la imagen acertada.

En la producción el trabajo del departamento de arte es: vigilar el buen estado del set ya sea moviendo los elementos u objetos o reconstruyéndolos, dependiendo de las necesidades de la realización.

También el departamento de arte se hace cargo de la utilería que son las cosas artículos y objetos que utilizamos para vestir, ambientar, ó decorar los sets, y tenerla lista para cuando se necesite y cuidarla para devolverla en buen estado.

Dentro de la Ambientación también hay cultura, que es el conjunto de experiencias aprendidas del pasado y del presente para vivir de acuerdo con ellas, por lo que es

necesario saber de historia del arte; para adentrarse a las épocas requeridas en cada historia según el guión ó libreto.

La personalidad creadora de un director de arte o ambientador, puede dar lugar al cambio social ya sea por invenciones directas o bien por creaciones que se ajustan a un modelo de conducta humana.

Las personas con mentalidad creadora conducen al desarrollo y al progreso, así como modelan la conducta individual como social del futuro. Esto hace indispensable no solo la coordinación de las mentes creadoras, sino la preparación para su responsabilidad moral y humana integral.

Esta foto es un ejemplo de un escenario que construimos, poniendo de fondo lonas pintadas, sobre la plataforma del escenario, donde se presentaron varios artistas y grupos musicales, durante el festival realizado en Cancún Q. Roo. 1999.

Escenografía
realizada para el
Festival Cancún 99
Dir. Markos Días
Coordinadora de
imagen y Asistente.
Elizabeth Ochoa.



C A P I T U L O I I

**Panorama histórico
de la dirección artística**

2.1 DIRECCIÓN ARTÍSTICA EN SUS INICIOS.

La dirección artística, junto con la cinefotografía son las áreas del quehacer cinematográfico que se encargan de la apariencia plástica de una película. Siempre al servicio de la realización, ambas ayudan a crear la atmósfera adecuada para cada relato específico. El director de arte es el responsable de dar una unidad estadística y visual al film, siempre basado en el guión y no sólo en su gusto personal. De esta forma, coordina áreas tan diversas como escenografía, ambientación, utilería, vestuario, maquillaje, así como el uso del color.

No resulta extraño que en nuestro país, apenas durante los 70's, se le haya empezado a conceder cierto valor a la dirección de arte, más allá del tradicional sentido decorativo que tuvo en el pasado.

Aunque el crédito de director de arte se generó como tal en los años 20's, la labor que desempeña se practicó de una u otra forma desde principios del cinematógrafo. La intención es dar una visión global del desarrollo y evolución que ha tenido la dirección artística, primero como actividad teatral y luego en el cine.

2.1.1. Retrospectiva

El escenario es aquella parte del teatro en que se desarrolla la representación. La escena (del griego skené: tienda, cobertizo de ramas) es la zona del escenario en la que los actores representan el drama. Por extensión, se le llama escena también a cada una de las diferentes partes de los actos de una obra teatral. Actualmente, esta área está separada del público por un telón colocado en la embocadura o arco del proscenio.

En la Grecia y Roma clásicas las obras dramáticas eran representadas en teatros al aire libre, instalando en un lugar una especie de tienda de campaña para las más altas personalidades que asistían a la representación. Más tarde, con los dramas de Sófocles y Agatarco, surgieron las primeras decoraciones.

Durante la Edad Media no se usaban escenarios construidos para las puestas en escena; solo se utilizaban algunos elementos de ambientación y decorado. Los autos sacramentales y misterios eran representados dentro de las iglesias. Conforme se hacían obras más complicadas, se utilizaba prácticamente todo el templo. Con algunos elementos escenográficos se hacían varios escenarios, representando diferentes

casas o cobertizos en los que transcurría la historia (como Jerusalén, el cielo, el infierno). Los actores y el público se iban moviendo de un cobertizo al siguiente, usando los mismos fondos arquitectónicos de la iglesia. Para el siglo XIII las obras se representaban en los atrios ó plazas, donde se armaban las casa, que seguían funcionando igual. A veces las escenas se montaban sobre grandes plataformas, a veces con ruedas, llamados carretones o vagón - botes.

Poco les importaba crear la ilusión de realismo. Una pieza de tela roja podía representar el Mar Rojo, por ejemplo. Pero aún así, los escenarios eran muy elaborados y con sofisticaciones técnicas notables, especialmente cuando se trataba de la casa que representaba el infierno, que era todo un alarde de ingenio en que se combinaba pirotecnia, maquinismo y otros efectos especiales.

Hacia fines de la Edad Media y hasta el Renacimiento, los decorados consistían generalmente en una pared de fondo dividida en cuatro partes por pilares.

Entre estos pilares había puertas o cortinas que tenían escrita en la parte superior alguna inscripción, generalmente en latín, la cual indicaba los diferentes espacios en donde ocurría la acción del drama.

Esto simplificaba los distintos escenarios o casas del teatro medieval, reduciendo a sólo cuatro espacios en un mismo escenario, en lugar de varios escenarios en una iglesia o atrio. Acorde con el espíritu renacentista se retomaba la concepción del teatro griego y romano aunque los actores continuaban representando cada escena debajo de cada casa.

Sebastián Serlio (1475 - 1554), arquitecto italiano, fue el primer artista escénico que publicó sus diseños escenográficos. Sus decorados utilizaban una innovación pictórica del Renacimiento: la perspectiva, alejándose así por completo del medievo.

La invención de la perspectiva en la pintura de los siglos XIV y XV le otorgó también a los escenarios pintados la posibilidad de crear la ilusión de realismo. Dichos decorados estaban destinados sobre todo a soles de banquetes de la nobleza y no consideraban aún el arco del proscenio del teatro moderno que separa a los actores del público.

Serlio diseñó tres decorados básicos destinados a la comedia, la tragedia y las obras satíricas de madera que correspondieran con el drama representado. Para la tragedia y la comedia presentó una calle en perspectiva con casas a cada lado, para las farsas propuso un ambiente campirano, con árboles y rústicas cabañas, todo pintado en grandes telones de fondo y en tres pares de bastidores laterales que se colocaban en ángulo para contribuir a la sensación de perspectiva.

Los diseños de Serlio se difundieron por toda Europa e influyeron los decorados de la mascarada inglesa, el teatro de la corte española, el teatro de Moliere en París y, posteriormente, el melodrama del siglo XIX.

Serlio creó un concepto básico que fue adoptado de manera rigurosa durante los siguientes doscientos años e influyó de manera decisiva incluso en la plástica teatral del siglo XIX.

Las escenografías de Serlio eran permanentes, pero a medida que las producciones se hicieron más complejas, cambiar de escenario durante una representación fue una necesidad. Las escenografías móviles se desarrollaron en un lapso de doscientos años y fue la mayor innovación que dio al mundo el teatro del renacimiento.

La aparición y el auge de la ópera, a partir del siglo XVI, dio lugar a la edificación de sitios especiales para las escenificaciones teatrales. Las raíces de esto las encontramos en Italia, desde donde se difundió a toda Europa occidental.

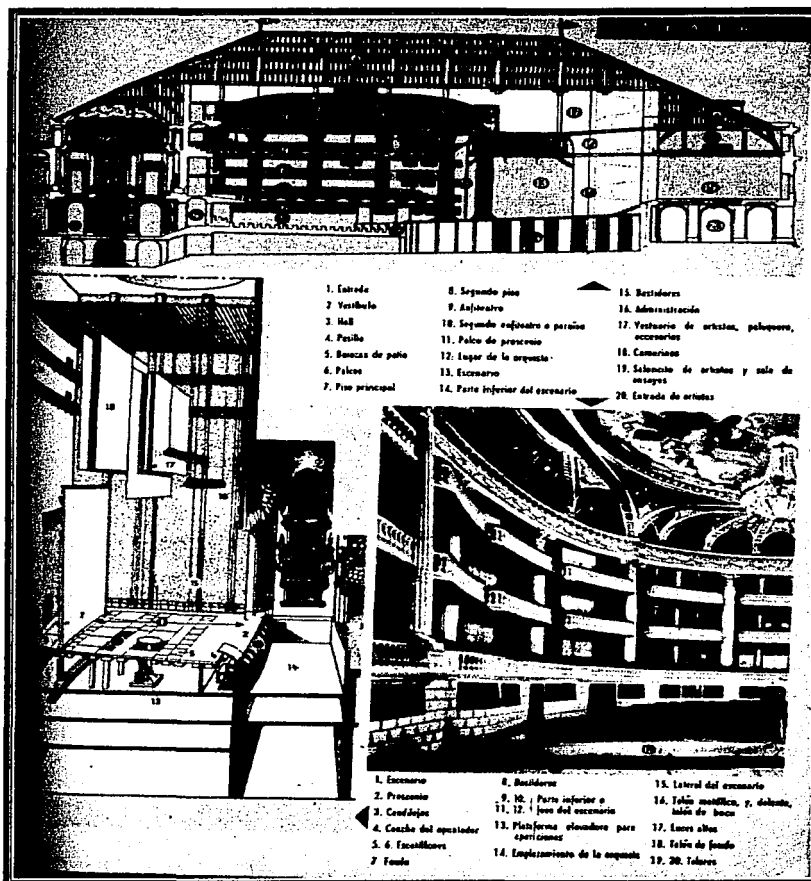
Paralelamente a esto, surge también en Italia La comedia dell'arte, que hace representaciones ambulantes usando escenografías pintadas en telones de fondo que facilitaban su traslado.

Gradualmente se empieza a desarrollar la escenografía (mezcla de arquitectura, carpintería y maquinismo), como parte de toda una serie de técnicas y artificios para conseguir un mayor impacto en las puestas en escena.

La escenografía permite componer y resolver por medio de pintura, carpintería y otros medios, el decorado de una pieza teatral, utilizando elementos que juegan con la tercera dimensión y apoyándose en el diseño de la iluminación del escenario.

El escenógrafo, entonces, se convierte en el especialista pintor-constructor-decorador que ejecuta este trabajo artístico que cada vez más, trata de copiar de la realidad.

2.2.2 El espacio teatral y cinematográfico.



El espacio teatral en Occidente implica un área de actuación en la que los actores representan a los personajes, y otra área de reserva, en la que los actores vuelven de nuevo a ser actores en espera de reencarnar al personaje. Existe una tercera área, que ocupan los espectadores (escenario, camerinos, auditorio).

La separación clara entre los tres espacios teatrales no se presentó sino hasta mediados del siglo XVI, ya que todavía entonces se seguían colocando bancas para algunos espectadores sobre el escenario mismo.

Fueron necesarios tres siglos, del XVI al XVIII, para codificar de manera mas o menos estable la forma de representación teatral hegemónica en el siglo XIX, bajo el nombre de teatro a la italiana.

Giacomo Torelli (1608 - 1678) creó un sistema de poleas que facilitaba el cambio de escenografía, enrollando telones de fondo sobre el escenario. Los cambios de escenografía fueron tan atractivos para el público que muchas veces se hacían aunque dramáticamente no viniera al caso.

Se empezó a establecer la convención de la ilusión teatral. Se determinó un marco que fue enfatizado por el telón, y que además servía para cambiar de un cuadro al siguiente.

El diseño de escenografías monumentales se dio en el siglo XVII con la utilización de la perspectiva múltiple. A pesar de que las puestas en escena intentaban ser cada vez más realistas, el mundo que representaba el teatro tenía una escala mayor. Tratando de compensar la distancia entre el público y el escenario, los decorados, muebles y atrezzo se construían de gran tamaño.

Los cambios de escenografía se realizaban fuera de la vista del público y se desarrollaron nuevas técnicas para hacer más rápido y atractivo el montaje, como elevadores, plataformas giratorias y máquinas hidráulicas.

Los escenarios teatrales occidentales no sufrieron mayores cambios desde mediados del siglo XIX, excepto en lo que respecta a aparatos mecánicos y equipos de sonido e iluminación.

El arte del decorador teatral ha sido, desde el siglo XVIII, conciliar esta perspectiva central dominante con una multitud de miradas situadas en diferentes puntos de vista.

El teatro del siglo XIX y de principios del siglo XX se caracterizó por tratar de representar escenografías naturalistas, de acuerdo con el gusto particular de la época. Su fin era recrear, por medio de artificios, cuadros tan reales y efectistas como los de la pintura de ese periodo.

La necesidad de hacer réplicas del mundo se convirtió en obsesión fomentada por el auge y desarrollo de la fotografía primero y luego del cinematógrafo.

La arquitectura, como la pintura y la escultura durante las primeras décadas del siglo XX, iniciaron el cambio en muchos de los conceptos básicos que las artes habían mantenido vigentes desde el Renacimiento. Como las otras artes visuales, la escenografía evoluciona hacia la simplicidad; se eliminan elementos innecesarios y ya no se trata de representar literalmente, sino de sugerir por medio de líneas, volúmenes, luz y color.

Muchas de estas transformaciones y las nuevas tendencias estéticas que revolucionaron la arquitectura y el diseño, se deben al arquitecto alemán Walter Gropius (1883-1969), pionero del diseño industrial moderno, quien, como reacción al expresionismo posterior a la Primera Guerra Mundial, creó en Weimar, Alemania, la escuela de Arquitectura y Artes Aplicadas, que luego en la ciudad de Dessau tomó el nombre de "Bauhaus" (La casa de la construcción) y a la que se incorporaron Klee, Kandinsky y otros artistas que han contribuido notablemente al desarrollo del arte moderno, sobretodo durante el periodo entre las dos guerras mundiales.

La escuela fue cerrada por los nazis, y muchos de sus alumnos y maestros emigraron a Estados Unidos.

Estas ideas se reflejaron en los nuevos conceptos del arte moderno. "La sensibilidad del artista se debe combinar con el conocimiento del técnico para crear nuevas formas en arquitectura y diseño."

Aunque el arte escenográfico ha sido influido por las corrientes estéticas en boga, hay que recordar que posee características propias. La estructura espacial en tres dimensiones de un escenario, hace que los objetos y personajes en movimiento se modifiquen con respecto al punto de vista del espectador y los cambios de iluminación.

Como se ha visto, la función del escenógrafo apareció tardíamente en la historia del teatro, pero poco a poco se ha convertido en una actividad creativa, artística, considerada a veces del mismo nivel que la del autor o la de los actores.

Esto es aún más cierto en el cine, donde esta función ha pasado de ser meramente técnica a convertirse en una labor artística de gran importancia que rebasa el mero trabajo escenográfico de acuerdo con una concepción más global denominada dirección de arte.

A fines del siglo XIX surgió el cinematógrafo y con él apareció una nueva forma de aprehender la realidad, una manera más efectiva que la que hasta entonces había logrado el teatro. Con el tiempo, la exigencia del público de un mayor realismo en las

películas forzó a los cineastas a dar cada vez mayor importancia a la elaboración de los sets. Surgió así un nuevo campo para el arte escenográfico.

Existe una cierta convergencia entre el desarrollo del teatro y el cine, pues lo que el Renacimiento representó para el teatro, y el desarrollo del lenguaje cinematográfico, tienen en común un concepto: la escena.

En el cine el espacio se presenta dentro y fuera de cuadro, en donde, en un sentido estricto, se respeta la misma convención que en el medio teatral. El espacio que muestra el encuadre cinematográfico representa la acción, al menos virtual, por lo que constituye el sitio de la puesta en escena.

Por el contrario, lo que queda excluido del campo visual de la cámara en el cine y los bastidores teatrales, son áreas fuera de la escena.

El espacio cinematográfico puede definirse con base en tres aspectos:

- a) Como espacio pictórico: la imagen cinematográfica como representación del mundo, independientemente de la realidad. Es el espacio que el público aprecia en la película, independientemente de cómo haya sido realizado. (Espacio subjetivo o plástico.)
- b) Como espacio arquitectónico: el correspondiente a las partes del mundo real, naturales o fabricadas, dotadas de una existencia objetiva y que favorece a lo fílmico. (Espacio objetivo o pro fílmico.)
- c) Como espacio fílmico: espacio virtual, fuera de cuadro, reconstruido por la mente del espectador con ayuda de los elementos fragmentarios que la película proporciona. (Espacio diegético.)

2.1.3. La dirección de arte en los inicios del cinematógrafo.

Desde los primitivos escenarios cinematográficos, que solo remendaban los telones pintados del teatro, hasta la actual fotografía de locaciones, pasando por la construcción especial de complicadas y costosas escenografías en foro, el decorado ha cumplido una función expresiva en el cine. En ocasiones se usa como un simulacro de la realidad (reconstrucciones de época), otras veces como elemento funcional y hasta simbólico de ciertas líneas dramáticas o psicológicas, como en el expresionismo alemán o en el cine negro estadounidense.

Los pioneros

Georges Méliès (1861 - 1938) es considerado el primer creador de escenas cinematográficas preparadas artificialmente (*mise en scene*), con recursos que hasta ese momento solo usaba el teatro. Es también el primer realizador de cine que se concebía a sí mismo como un artista.

Al conocer el cinematógrafo de los hermanos Lumiere, Méliès decidió integrarlo a sus funciones teatrales y utilizarlo como una herramienta más para sus trucos de magia. A Méliès se le ocurrió fusionar elementos de ilusionismo teatral, como la mecánica del foro que usaba con maestría en sus funciones de *matinée*, con las nuevas posibilidades que la cámara cinematográfica le brindaba. Así, Méliès descubrió el potencial que tiene el cine como un medio para contar cuentos.

Méliès actuaba, diseñaba y construía todos los elementos plásticos que aparecían en sus películas: vestuarios, utilería y decorados. Utilizaba toda una serie de elaborados efectos teatrales para crear cambios de iluminación, trampas y aberturas múltiples en el decorado, deslizadores horizontales y verticales, pirotecnia, maquetas y muñecos. Combinó todo esto con los recursos propios del cine:

Detenciones de cámara, doble exposición, utilización de mascarillas en perspectiva, coloración cuadro a cuadro y de esta fusión obtuvo una nueva forma artística.

En sus películas, Méliès creó su propio universo, con el que impactó al asombrado espectador a principios del siglo XX, tanto con sets realistas para sus reconstrucciones de noticias, como de sus delirantes y abigarradas fantasías. No obstante, los decorados de Méliès eran por lo común planos y sólo a través de la técnica pictórica del claroscuro y la perspectiva daban la impresión de volumen.

Siguiendo el ejemplo de Méliès, los primeros diseñadores y escenógrafos de cine, la mayoría de extracción teatral, trabajaron de manera similar a como lo hacían en el teatro. Se pintaban telones de fondo para las diferentes escenas, que eran más bien cuadros fijos en donde transcurría la acción. La función primaria de los escenarios cinematográficos era que el público ubicara diferentes espacios en los que transcurría el relato.

Una dificultad inicial en el trabajo del escenógrafo y ambientador cinematográfico, fue el hecho de que los paneles con los que se construían los escenarios tenían que montarse a la intemperie, debido a las limitaciones técnicas, como la baja sensibilidad de la película y la incapacidad de iluminar interiores con reflectores eléctricos. Así los primeros ambientadores cinematográficos sufrían las ráfagas de viento, tratando de mantener en su sitio manteles y cortinas, en lo que se suponía era el interior de una habitación.

Para vencer estas dificultades, los primeros estudios cinematográficos se construyeron a manera de grandes invernaderos, con paredes y techos de cristal. De esta manera se aseguraba un mayor control de las condiciones ambientales en el set, sin tener que sacrificar la luz natural que iluminaba la escena.

Más adelante se idearon los techos y paredes abatibles que permitían la filmación dentro de los foros sin que se perdiera la entrada de luz de día. Fue en el año 1905 cuando se empezó a generalizar el uso de lámparas eléctricas para iluminar los sets cinematográficos.



Georges Méliès en su "Les cartes vivantes (1905)"

Durante el período de 1908 a 1910, los únicos ejemplos de producción que se pensaban dignos de una consideración estética eran los films d'art franceses, que eran pasivas reproducciones fotográficas, sin interrupciones y desde un solo punto de vista, tal y como sucede en una representación teatral.

Se utilizaba el llamado campo-board, que era un tablero recubierto con estuco (mezcla de yeso y cola), el cual era utilizado para servir de fondo a las escenas por filmar. En muchas ocasiones era utilizado también el cartón - piedra, (Hecho con pasta de papel, yeso y aceite secante), material resistente que una vez pintado y decorado, servía para crear elementos escenográficos tridimensionales.

En la cinematografía italiana surgió un nuevo estilo grandilocuente, heredado de la tradición escenográfica de la ópera y que explotó temas épicos e históricos. El set más espectacular de la época se construyó en 1914 para la película *Cabiria*, de Giovanni Pastrone, en el que se representaba la opulenta y extravagante ciudad de Cartago. Era un set solidamente construido y con una elaborada decoración. En cuanto a la realización, el set daba la posibilidad de presentar acciones simultáneas en diferentes perspectivas y distintos niveles.

No es difícil apreciar la influencia que tuvo esta película en el cine estadounidense. En 1916 se construyó un enorme set de Babilonia para uno de los episodios de la película *Intolerancia*, de David W. Griffith. Diseñado por Walter L. May, fue el set más grande construido en Estados Unidos hasta esa fecha: con murallas de más de 50 metros de alto y calles sobre las que podían circular carruajes tirados por caballos. Lo monumental del diseño de *Intolerancia* creó un nuevo concepto en la escala y la proporción de la figura humana en la pantalla cinematográfica.

No obstante, en 1923 el diseñador francés Paul Iribe creó un set de la ciudad de los faraones para la película *Los Diez Mandamientos*, de Cecil B. DeMille, quien se haría famoso por la grandilocuencia de sus producciones. El monumental set, construido en pleno desierto en las dunas de Guadalupe, California, cubría 250 m de ancho y lucía puertas de más de 30 m de altura. Estatuas negras de Ramsés II, de 10 m de alto, y 21 esfinges delimitaban la avenida principal. Éste fue uno de los mayores sets construidos para una película en la historia del cine, y por sus dimensiones fue abandonado en la locación donde se utilizó, quedando cubierto por la arena.

En 1983, gracias a las excavaciones hechas por una compañía petrolera, se recuperó gran parte del set, que se conservó en muy buen estado bajo la arena y es prácticamente el único material escenográfico de esa época que se ha recuperado.

Durante esa misma década se experimentó en la creación de trucos con modelos a escala que, colocados frente a la cámara en determinada composición, burlaban la perspectiva y daban el efecto de ser parte de escenarios gigantescos.

Griffth en un set de "Intolerancia"
Diseñado por Walter L. Hall.



En el cine de comedia estadounidense, que se convirtió en un gran éxito de taquilla en todo el mundo, no solo se diseñaron sets específicos, sino también otros elementos como utilería especial y trucos escenográficos para hacer más efectivos los complicados gags de los comediantes del cine mudo.

Dentro de quehacer cinematográfico en Francia, Durante la segunda década del siglo XX, sobresalieron los elaborados diseños escénicos de Robert Jules Garnier, que trabajó para Pathé.

En 1918 un joven artista, Ben Carré, creó los diseños en siluetas recortadas para una versión del "pájaro azul". Por esas misma fecha, los telones pintados se empezaron a sustituir por la creación de sets y el uso extensivo de locaciones.

Expresionismo alemán

Una fuerte tendencia a crear decorados para el cine se generó en Alemania, donde en trabajo cinematográfico se relacionó, casi desde su origen, con la labor de artistas plásticos que creaban con sus diseños la imagen que debería presentar cada película.

De hecho este sistema de trabajo provocó que el expresionismo se manifestara en el cine y dio un impulso definitivo a la dirección artística.

Aunque existen antecedentes expresionistas en el cine alemán, "El gabinete del doctor Caligari" se considera como el punto de partida de este movimiento estético cinematográfico. Carl Mayer, un joven poeta, acudió a un productor con un guión extravagante, llenos de frases breves y una sintaxis distorsionada, repentinas exclamaciones y preguntas retóricas.

El productor como era habitual en esa época, se lo dio a su diseñador, Hermann Warm, quien lo leyó con dos amigos pintores que formaban parte del equipo de trabajo: Walter Reimann y Walter Röhrig.

Reimann propuso realizar el decorado de la película en el estilo expresionista del que era ferviente admirador y construir bastidores con tela pintada en lugar de cartón-piedra, que era lo usual. Así surgió la primer película expresionista, en la que los actores tenían que adaptar sus actitudes y su comportamiento a las contorciones del decorado.

El efecto expresionista era también el resultado de la iluminación: choques violentos de luz y sombra, cascadas luminosas que invadían la pantalla, estilo actoral, diseño de maquillaje y vestuario, ya que como decía Hermann Warm, el cine expresionista tenía que ser grafismo viviente.

A pesar de que por su carácter fotográfico el cine daba una referencia de realismo, en el expresionismo se propuso una actitud deliberadamente antinaturalista, con escenarios que no imitaban la realidad, sino que reflejaban plásticamente los estados anímicos de los personajes.

La estilización de la imagen y el uso dramático del claroscuro fueron apoyos externos para reforzar la narración y se convirtieron en las principales herramientas plásticas y estilísticas utilizadas por el expresionismo.

A la vista de las primeras películas expresionistas, pintores, escultores, arquitectos y decoradores de todo el mundo se empezaron a interesar en el cine. Los críticos de arte, que hasta ese momento no habían tomado muy en serio el cine, consideraron que al participar en el diseño de las películas artistas reconocidos o de moda, estas adquirirían un valor estético.

Siguiendo esta tendencia, los realizadores franceses comenzaron a introducir mobiliarios cubistas o a ilustrar sueños y alucinaciones al estilo surrealista.

El expresionismo influyó a dos cineastas importantes: Fritz Lang y Friedrich Wilhelm Murnau. Ambos acostumbraban trabajar con mucha mayor precisión que otros cineastas de esa época, dibujando plano por plano de sus películas antes del rodaje. Por esos años, Griffith y Feuillade filmaban prácticamente sin guión, improvisando sobre un argumento aceptado y condensado en un par de cuartillas. La práctica del guión técnico no se generalizaría sino hasta los inicios del cine sonoro.

F. W. Murnau inició su carrera cinematográfica en 1919. su fina sensibilidad buscó la forma de expresar una subjetividad lírica con el máximo respeto por las referencias reales, creando un original y equilibrado estilo, síntesis del expresionismo y el realismo. Un buen ejemplo de este particular estilo lo constituye su película *Nosferatu*, el vampiro (1922).

Enfrentado a la tendencia expresionista de filmar todas las secuencias en foro y con decorados plásticamente dislocados, Murnau recurrió principalmente a locaciones cuidadosamente seleccionadas, con esta innovadora introducción de elementos reales en una historia fantástica, Murnau consiguió potenciar su estremecedora verosimilitud. Murnau contribuyó a que algunos de los recursos técnicos y estéticos expresionistas fueran integrados de forma distinta en el cine mundial. El uso de la cámara rápida, la cámara lenta y el empleo de película negativa para señalar el paso del mundo real al fantástico, son ejemplos de técnicas vanguardistas que utilizó con el afán de romper con los cánones del expresionismo, que él consideraba teatralizantes.

En 1924, Murnau filma *El último* (*Der letzte Mann*), película de transición entre el expresionismo y el realismo alemán. El tratamiento dado al argumento realista fue plagado con reminiscencias plásticas expresionistas, la cámara además fue excepcionalmente dinámica, gracias a la pericia del fotógrafo, Karl Freund. El diseño de esta película corrió a cargo de Robert Herlth y Walter Röhrig. Casi todos los ambientes en los interiores fueron sugeridos usando sólo los props indispensables; muchas veces eran objetos brillantes, que reflejaban la luz.

Los ambientes exteriores fueron contruidos en foro, con diseños generalmente muy complejos y recurriendo a los volúmenes de los edificios en perspectiva. La cámara se deleitaba sobre todo al filmar a través de los cristales, superficies opalescentes, inundadas de reflejos, de lluvia o de luz, ventanillas de coche, puertas giratorias que reflejaban la silueta del portero vestido con un impermeable brillante, oscura masa de casas con ventanas iluminadas, suelos con charcos de espejeante agua. Las imágenes para crear una atmósfera son casi impresionistas.

Fritz Lang inició su carrera de realizador en 1919. pronto sobresalió por su realización de películas monumentales y espectaculares. *Metrópolis* representa el apogeo del

expresionismo de dimensión arquitectónica, como *El gabinete del doctor Caligari* lo fue en su vertiente pictórica.

El gran ciclo expresionista alemán iba a ser fecundo en consecuencias. A la contemplación naturalista y neutra de la realidad, propuesta por el clasicismo del cine estadounidense, se oponía un subjetivismo violento y radical que distorsionaba la imagen del mundo y transmitía al espectador su interpretación ética e intelectual del entorno mediante un código de signos de hipertrofiada expresividad, tales como la decoración, los maquillajes y la iluminación.

Hollywood

Los distintos estudios cinematográficos establecidos en California, Estados Unidos, en un intento de captar mayor asistencia de público, se propusieron imprimir a sus producciones un sello particular. De 1920 hasta 1950, hubo un gran auge en la dirección artística por un afán de buscar un estilo visual distintivo en las películas, de manera que fuera reconocible por el espectador, según el estudio que las producía.

Una multitud de arquitectos, ilustradores, diseñadores, escenógrafos y decoradores fueron atraídos desde la Costa Este y Europa hasta los flamantes estudios de California. Se creó el puesto de diseñador de producción y a este se le encomendó la función de uniformar el estilo de las películas producidas por cada estudio.

En sentido estricto, poco hacían estos diseñadores de producción en la práctica diaria en el set, ya que más bien se dedicaban a coordinar el trabajo de los directores de arte del estudio. La estética impuesta por cada uno de los diferentes estudios prevaleció durante muchos años, aun en contra del punto de vista de los distintos directores de arte, que se empeñaban en tratar de desarrollar un concepto distinto para cada proyecto. (Director-Diseñador de producción- Director de Arte)

Warner Brothers. El director del departamento de arte de los estudios Warner de 1927 hasta 1948 fue Antón Grot. Influido también por el expresionismo, generó un estilo en el que prevalecían los claroscuros, que se convirtieron en distintivos de los estudios a su cargo. De hecho el llamado film noir (cine negro), se generó a partir de la influencia que los ambientes expresionistas ejercieron en una época en la que una galería de antihéroes del bajo mundo se volvió popular entre el público.

*Cameron Menzies:**El primer diseñador de producción*

El estadounidense William Cameron Menzies trabajó como ilustrador comercial y después se inició en el cine como asistente de Antón Grot, director del departamento de arte de la Warner Brothers. Contribuyó en el diseño de "The Thief of Bagdad" (Walsh, 1924), protagonizada por Douglas Fairbanks, y de dos películas interpretadas por Rodolfo Valentino: The Eagle (Brown, 1925) y The Son of the Sheik (Fitzmaurice, 1926) Parte de su importancia en el desarrollo de la dirección artística en Hollywood es que fue uno de los primeros diseñadores que elaboró dibujos detallados de escenas específicas de las películas (story-board).

Esta práctica influyó en el concepto visual de los proyectos, en los que ya no sólo estaba involucrado el punto de vista del realizador, el fotógrafo y el diseño de la iluminación.

Después de su experiencia en Hollywood, hizo parte de su carrera en películas inglesas de los años 30's. Trabajo con el realizador húngaro Zoltan Korda y su hermano, el diseñador de producción Vicet Korda, con quienes hizo la película de ciencia-ficción "things to com" (1936) trabajando como director. Regresó a trabajar a Estados Unidos a la MGM con el productor David O. Selznick, con quien hizo varias películas, hasta culminar con el diseño de producción de la película Lo que el viento se llevó (Fleming, 1939).

Es en esta película en la que por primera vez se asignó el cargo de diseñador de producción, quien era responsable de crear la imagen y mantener la homogeneidad del estilo visual de la obra. En Lo que el viento se llevó esto adquirió vital importancia, ya que por múltiples problemas, tres directores (George Cukor, Sam Wood y Victor Fleming) intervinieron en tres distintas etapas del rodaje. De igual manera intervinieron varios directores de fotografía, por lo que la labor de William Cameron Menzies fue imprescindible. El director de arte de Lo que el viento se llevó fue Lyle Wheeler.

Hacia el final de los años 30's, el público ya estaba cansado set "art-déco" en la pantalla cinematográfica. Como reacción, se popularizaron una serie de tendencias decorativas, algunas nuevas y otras ya conocidas, que en conjunto se conocen como "High pastiche" Y son: Early American, Victoriano, Tropical, Surrealista, Contemporáneo y Nostálgico (Revivalism) o Neobarroco. Estas diferentes categorías marcaron toda una época en la plástica cinematográfica de la década de los 40's.

Bajo la supervisión de los diseñadores de producción, los set de los estudios se elaboraban con base en el trabajo de investigadores, carpinteros, constructores de modelos a escala, pintores, etc.

Al inicio de la década de los 40's, por influencia de los sindicatos, se inició la especialización del personal de la industria cinematográfica. Gradualmente los estudios buscaron la manera de optimizar tanto los recursos materiales como humanos.

Se utilizaban los terrenos anexos a los estudios (back-lot), para crear escenarios que pudieran ser utilizados en varias producciones.

El diseño europeo

Francia. Al final de la década de los treinta y durante la primera mitad de la siguiente década, en plena Segunda Guerra Mundial, el más renombrado director de arte en Francia era el húngaro Alexandre Trauner (n. 1906).

Su personal estilo en películas del realizador Marcel Carné, como "Hotel del norte" (Hotel du nord, 1938) o "el día se levanta" (Le jour se leve, 1939), contribuyó en general a la creación de lo que después se conocería como realismo poético, remarcando detalles poco usuales y utilizando perspectivas distorsionadas.

Algunos de los principales conceptos que aún hoy en día rigen el trabajo de la dirección artística, se los debemos a Alexandre Trauner. Es importante recalcar que muchas veces lo real se vuelve asombroso a través del lente de la cámara.

En ocasiones hay que echar mano de elementos ficticios, que en pantalla resultan mucho más efectivos que en la realidad misma. La magia del cine consiste en gran medida en que engaña a nuestros sentidos, creando la ilusión de realidad. El cine es apariencia.

La dirección de arte después de la Segunda Guerra Mundial

En la posguerra los sistemas de producción de Hollywood se modificaron. El fuerte impacto que tuvo el surgimiento de la televisión hizo que los presupuestos de las películas se recortaran, debido a que algunos de los estudios de cine empezaron a producir también para el nuevo medio electrónico.

El desarrollo tecnológico que generó cámaras más livianas y portátiles, equipos de sonido fáciles de movilizar, películas más rápidas y a color, así como lentes más luminosos, convirtieron las locaciones en la mejor alternativa para abaratar costos de producción.

Los diseñadores de producción recibieron influencias provenientes de las películas documentales bélicas y de las historias de gente común del neorrealismo italiano de

los años cincuenta. En 1960 se añadieron a estas corrientes el vívido naturalismo de los documentales del cinema vérité y el aire despreocupado y casual de la nueva ola francesa.

Estas tendencias revolucionarias —que paradójicamente intentaban contraponerse al cine-espectáculo de Hoollywood—, acabaron nutriéndolo con innovadoras propuestas que le ahorraron dinero a los grandes estudios comerciales.

Uno de los estudios pioneros en asumir esta nueva estética, derivada de la problemática económica, fue la 20th Century Fox, que produjo el primer "Triller" urbano filmado íntegramente en locaciones: " la casa de la calle 92" (The House on 92nd Street, Hathaway, 1945).

En 1949, la MGM produjo el musical *On the Town* de Gene Kelly y Sttanley Donen, en el que uno de los atractivos en un sentido visual era precisamente las calles de Nueva York. Una década después, el mismo diseñador de producción, Boris Leven, combinó autenticidad (locaciones) y teatralidad (foro), en la película "Amor sin barreras" (*West Side Story, Wise, 1961*), creando un nuevo estilo estético que se mantiene vigente en el cine de todo el mundo.

El uso del color en el cine no se hizo extensivo sino hasta finales de los años 60's, a pesar de que desde su origen la imagen cinematográfica trató de pintarse a la manera como el ojo humano ve la realidad.

La dirección artística adquirió una nueva dimensión al contar con un elemento que, a pesar de que pudiera pensarse que acercaba al cine a la realidad, el ojo del espectador reconocía lo real (o documental) con el blanco y negro, debido a que el público se habituó a que el cine que mostraba lo cotidiano era en blanco y negro (documentales y cines de vanguardia europeos); mientras que las grandes superproducciones de Hollywood, que generalmente contaban historias de ficción, usaban los chillones tintes del Technicolor.

Hoy día los diseñadores de producción tienden a combinar el uso de locaciones y foro, tratando de mantener una imagen homogénea, equilibrada y verosímil. Lo funcional se prioriza frente a lo ornamental, y regresa con nuevos bríos una exigencia del público por el realismo.

Extremos en cuanto al realismo de la ambientación cinematográfica actual podrían formar parte de un enorme anecdotario. Por ejemplo, Dean Travoularis, diseñador de producción de "El padrino" (Coppola, 1972), insistió en que el set de la cocina de la casa de don Corleone, debía oler a ajo, orégano y páprika, lo cual facilitó la labor del

realizador, ya que los actores entraron en el ambiente adecuado al rodar las secuencias en ese ambiente con sabor italiano.

En el concepto actual de decoración, ya sea doméstica o monumental, o en la decoración contemporánea, sea esta de teatro o cinematográfica, se tiende a reducir o excluir lo ornamental, a hacerla sencilla o abstracta. Para muchos directores de arte lo accesorio tiene que ser excluido porque distrae a lo esencial.

El color y las texturas o cualidades de las superficies empleadas en el armado de los sets suplen a los adornos, y con líneas, formas y valores lumínicos se ofrecen efectos contrastantes o armónicos muy variados y de notable expresividad.

El **decorado moderno** recuerda, en ciertas representaciones de época, las arquitecturas fantásticas de Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), arquitecto e ilustrador italiano. Otros tienen el carácter y la sobriedad de una obra expresionista, y en algunos se impone lo informal, el surrealismo, el utilitarismo o la ingenuidad de lo naif o del arte pop.

2.1.4. La dirección de arte en el cine mexicano

En el caso de nuestro cine, los escenógrafos, y a veces los decoradores, fueron los responsables del aspecto general de los sets de las producciones desde su etapa muda. Durante la década de los 30's se desarrollaron conceptos visuales fundamentales para el cine mexicano. Es en este período cuando se filman las películas que establecen el entorno para una serie de personajes arquetípicos que desde entonces pueblan nuestra cinematografía.

Un ejemplo, que merece mención especial, "La Llorona", del director cubano Ramón Peón 1933, con escenografías abstractas de Mariano Rodríguez Granada, "Juárez y Maximiliano", de Miguel Contreras Torres, en 1933, y con escenografía de Mariano, José y Ramón Rodríguez Granada, superproducción histórica que utilizó locaciones y sets construidos, y cuyo estreno se realizó en el Palacio de Bellas Artes. Así como otras producciones que se podrían nombrar, y nombres importantes en el área de dirección artística.

Dentro de esta revisión de la dirección de arte en México, merece una mención especial la influencia que ciertos pintores tuvieron en algunas películas. Pero hubo un pintor que incursiona directamente en la creación cinematográfica, se trata de Adolfo Best Maugard, quien dirige el cortometraje "Humanidad" (1933).

Años después, en abril de 1939, Diego Rivera calificaría este corto como de enorme superioridad, sobre todo por su realismo, con respecto a la artificialidad teatral del resto de la producción mexicana de esos años. Rivera se refiere despectivamente a las películas de sets, hechas en los estudios.

Rivera asegura que en el momento que el cine soviético creyó progresar introduciendo la técnica del set para sustituir con este recurso teatral al verismo, se derrumbó su poder incluso por debajo de las producciones más mediocres de Hollywood.

Hollywood logra éxitos con el trabajo de estudio a fuerza de invertir millones en sus películas... Creer que la infantil, paupérrima industria del cine mexicano puede competir con Hollywood en una técnica semejante, sobrepasa los límites de la ingenuidad para entrar en el dominio de la estupidez. En cambio en el terreno "realista", México es una mina inagotable, por lo que se puede llamar "riquezas naturales cinematográficas de México" es decir la belleza infinita y variada de sus escenarios naturales y de la gente que puebla su territorio. *(Cita tomada de frente a la pantalla, cuadernos de cine, núm. 6, Dir. Gral. Difusión Cultural UNAM. México 1963*

Diego López Rivera, en su cinta *Gotia: "un dios para sí mismo" (1989)* con fotografía de Arturo de la rosa y dirección artística de Teresa Pecanins, la película recrea con efectividad el mundo del pintor a través de la utilización de originales conceptos plásticos del atormentado artista zacatecano.

En el cine contemporáneo la dirección artística tiene como objetivo, crear un ambiente visual que junto con la fotografía darán la cara al relato cinematográfico, y estar al servicio de las situaciones dramáticas requeridas en el guión.

Los logros en la dirección de arte han avanzado al igual que la tecnología.

NOTA: De los puntos 2.1 al 2.1.4 DE Resumen de los capítulos del la revista actualización y técnicas CUEC. UNAM. núm.3 "Dirección Artística". Pags: 5 a la 18

C A P I T U L O I I I

**La Atmósfera que se crea
en el cine**

3.1 EL DECORADO

Desde sus inicios el cinematógrafo tomó dos caminos, a primera vista, divergentes: por un lado tomas exteriores (futuros documentales o filmes de actualidades) cuyo prototipo es "La llegada de un tren a la estación de la Ciotat", de Louis Lumiere; por otro lado las películas de Méliès, las cuales contienen, potencialmente todas las películas fabulosas, cómicas o dramáticas, realizadas con los recursos de los estudios.

Algunas veces hubo confusión, sustitución de géneros: los "filmes de actualidades" fueron trucados en los decorados, y los dramas o comedias, realizados en la naturaleza. Algunos años más tarde se llegó a acoplar, en una misma película, las tomas de exteriores y las escenas rodadas en estudio.

Un movimiento de péndulo lleva al cine regularmente (como a las artes en general, pero con una cadencia más rápida) a los dos polos de atracción: el "naturalismo" y la "abstracción", pero como lo dice muy justamente Georges Sadoul autor de la "Histoire generale du cinema" y de otras obras importantes:

El dualismo entre el estudio y la calle, la oposición entre Lumiere y Méliès, son falsos problemas cuando se pretende encontrar solución a los problemas del realismo y del arte. Se ha dirigido a cielo abierto películas perfectamente fuera de tiempo, se han realizado en el estudio obras perfectamente realistas.

Si bien, por un lado, una película sin exteriores en donde no hay ni un cielo, ni un sol, ni vegetación verdadera termina por producir una impresión de asfixia, lo cual se puede remediar construyendo una parte de los decorados en terrenos exteriores, no hay, por otro lado, sino dos categorías de películas para las cuales el decorado natural verdaderamente se impone: el documental y el film de actualidades, verdaderos o reconstruidos.

En el caso del documental muy a menudo es el sitio, el "decorado", el tema mismo de la película. Trátese de un paisaje montañoso, de una catedral, de un puerto de pescadores, de una fábrica o del Palacio de Versalles, el fin del documental es el de mostrar un aspecto particular de la naturaleza o de una realización del ingenio humano.

El documental debe gran parte de su atractivo a la absoluta autenticidad de todos los elementos de la película; sin embargo la elección de esos elementos y su presentación reflejan las ideas o los sentimientos del realizador, de tal suerte que el documental más común y corriente es ya una transposición de la realidad.

Se debe pues admitir que un realizador de documental opera una selección de los elementos que le parecen más aptos para traducir la impresión que sintió. Un decorador de cine deberá proceder de la misma manera cuando se trate de recrear en el estudio un lugar dado.

El empleo del "decorador natural" en las películas que recrean grandes movimientos sociales, tales como la Guerra, la Revolución, la Resistencia, etc. En todas esas películas la colectividad tiene el rol principal; la intriga dramática es relegada al segundo plano.

Ya sea que estas películas hayan sido filmadas durante los sucesos mismos o que hayan sido reconstruidos, es absolutamente necesario darles el aspecto desnudo, espontáneo de los filmes de actualidades.

El "decorado" es vasto, a la escala de la acción en la cual participa; como no se debe descuidar el aspecto documental de los noticieros, el ideal, en el caso de reconstrucciones, consiste en filmar la película en los lugares mismos en donde el evento se produjo.

Esto no es posible sino en el caso de que el evento sea suficientemente cercano a nosotros como para que el escenario no haya cambiado; en el caso contrario, se toca el dominio de la película histórica sensiblemente diferente.

En lo que se refiere a los filmes de actualidades, dos fotos aparecidas recientemente en un periódico, hacen entender el mecanismo de la emoción puesta en movimiento por ciertas imágenes: una de las fotos representa el cadáver de un bandido siciliano, tal y como lo descubrió la policía, y la otra la misma escena reconstruida con toda exactitud por necesidades de una película.

Las dos fotos eran casi iguales, por el hecho de "saber" que la primera representaba a un muerto "verdadero", le confería un poder de atracción que la reconstrucción no poseía.

El espectador es tan sensible a aquello que sabe de la escena representada, como a aquello que ve; esto tiene que ver sobre todo con los accidentes, los actos de violencia la muerte brutal.

Las escenas de alegría, de júbilo colectivo, no adquieren un valor emotivo mayor por el hecho de que las sepamos verdaderas; por otro lado, si en una película de ficción se pudiese hacer saber a los espectadores que los extras que parecen saltar sobre una

mina verdaderamente se murieron por culpa del cohetero... ¡qué incremento en el interés!

La realidad "tomada en vivo", el aspecto espontáneo, auténtico, de ciertas imágenes que bastan para conmovernos en una cierta película que tenga que ver con actualidades, no son ya los elementos determinantes cuando se trata de exponer un conflicto de sentimientos o una serie de situaciones que están en la base de toda obra dramática, cómica o poética.

En la realización de todas esas películas el hecho de prescindir voluntariamente de los estudios, y por consecuencia del decorado, constituye un empobrecimiento de los medios de expresión cinematográficos.

Tomado en su sentido más amplio, el decorado es un personaje discreto, pero constantemente presente: el cómplice más devoto del realizador.

Se trata en realidad de encontrar para cada película el escenario más adecuado para situar la acción tanto geográfica y socialmente, como desde el punto de vista dramático.

Si nos situamos en el plano técnico, el cual determina de hecho, el estilo visual, plástico, de la obra, los resultados corren el peligro de ser muy diferentes, ya sea que se utilice los recursos de los estudios o que, por el contrario, uno se pliegue a las limitaciones concomitantes a los "decorados naturales".

Los principales argumentos a favor de los interiores reales tiene que ver con dos puntos:

1. Veracidad absoluta del escenario.
2. Posibilidad de utilizar, a bajo costo, importantes construcciones existentes.

En cuanto al deseo legítimo de poder utilizar interiores muy ricos o de gran amplitud, resulta que desgraciadamente no es posible sino para pasajes muy rápidos. Toda escena dramática o cómica que exija una cierta precisión en la realización se enfrenta a tales dificultades técnicas (iluminación, encuadre, acústica, etc.), que se pierde finalmente el beneficio del escenario escogido.

Así los elementos más interesantes, más ricos, de la arquitectura interior, están siempre situados demasiado alto para poder ser "encuadrados" al mismo tiempo que los personajes.

Para hacer entrar en el "cuadro de la pantalla" al máximo de los elementos que caracterizan un lugar dado será quizá necesario bajar el techo, acercar las columnas, hacer girar un muro, o bien, alargar los cuartos, tratar de crear efectos de perspectiva ganando en profundidad lo que se pierde en altura o ancho.

Los principales ángulos de las tomas y los desplazamientos de la cámara deberán ser estudiados igualmente. Estas operaciones diferentes permiten prever, por adelantado, las partes inútiles de los decorados, ya que no serán vistas, y aquellas que deberán ser "móviles" para permitir que la cámara se "aleje".

Los planos de un decorado que satisfagan todas estas necesidades, así como las de iluminación artificial, consiguen un aspecto muy sorprendente y tienen poco que ver con los planos racionales de un arquitecto (éste obedece; al construir el edificio, a preocupaciones diferentes a las de la puesta en escena cinematográfica).

Una vez que los planos esquemáticos quedan establecidos, es necesario determinar el aspecto que deberá presentar el decorado a fin de corresponderse no solamente con las situaciones de la película, sino también con su espíritu. Es la parte más interesante del trabajo de un decorador (Director de Arte).

El decorador no tiene a su disposición más que las frases del guión que debe expresar visualmente. Es el decorador quien será el primero en crear las imágenes de la película futura.

Nunca hay que perder de vista que el decorado pasa en una película al segundo plano, pues el primero es ocupado por los personajes. El espectador no tiene tiempo de analizar sus sensaciones: es pues necesario que cada lugar sea caracterizado sin equívoco posible.

Escoger los elementos más típicos y disponerlos en un cierto orden, de tal manera que participen en la composición plástica de las imágenes, indicando al mismo tiempo el escenario en el que se desarrolla la acción.

Es cierto que un decorado de cine no puede siempre expresar su personalidad, sobre todo si se trata de reconstruir una "sala judicial" o un "consultorio dental" por otro lado, es posible evitar los errores de concepción o de realización que corren el riesgo de conferir a los decorados el famoso aspecto de "cartón" o de "papel maché",

absolutamente incompatible con la evolución de la estética y de la técnica cinematográfica. (La influencia del "decorado natural" no se debe dejar de tomar en cuenta en esta evolución.)

En una película, salvo en raras excepciones, los personajes se mueven en lugares bien determinados. El decorador deberá evitar a toda costa el "lugar común", el "decorado tipo", y buscar siempre el caso particular; Huirle a lo pintoresco fácil, pero escoger el escenario que presente más carácter.

Esta es una cuestión de observación, de documentación, pero también de imaginación. Basta con ejercitar al ojo para darse cuenta de que los techos parisinos tienen un aspecto muy característico que no se encuentra en ninguna otra parte.

Los comercios, las aceras, cambian de una ciudad a otra, y un albergue del campo no tiene ninguna relación con una "hostería" de moda; en cuanto a las salas de hospital o a las salas de visita de las prisiones, son tan variadas como las chimeneas góticas.

No se trata de copiar servilmente un lugar dado: lo mismo valdría filmar en el lugar..., sino de remplazar la realidad por otra verdad... la "Verdad del Arte", más persuasiva y sin que choque con el estilo general de la película.

Citar lo que escribió Louis Delluc acerca de Thomas Ince, el gran especialista en westerns... y que se podría aplicar no sólo a todos los grandes realizadores, sino también al decorador ideal: Mira y enseguida imagina, de acuerdo a lo que vio, aquello que podría haber visto; y más adelante: Teniendo como punto de partida un impulso interior poético o humano, se apoya para ejecutarlo en los detalles precisos, cotidianos, vivos y, en resumidas cuentas, intensos, a causa de ser tan ordinarios.

Un decorado debe tomar en cuenta otro factor: la psicología, el comportamiento de los seres que deben habitarlo. Si el decorado logra sus objetivos, remplaza, por su solo aspecto, una página de descripción en una novela y explicaciones verbales que conllevarían el riesgo de alargar una película.

Robert Mallet-Stevens, pionero en estudiar seriamente el papel del decorado en una película, escribió en Art Cinematographique, aparecido en 1929:

Un decorado cinematográfico, para ser buen decorado, debe "actuar". Trátese de un decorado realista, expresionista, moderno o antiguo, debe actuar su papel, el decorado debe presentar al personaje aun antes de que éste aparezca; debe indicar su situación social, sus gustos, sus costumbres, su manera de vivir, su personalidad. El decorado debe estar íntimamente ligado a la acción.

Veinte años mas tarde André Bazin, escribió un artículo intitulado "El decorado es un actor", el cual terminaba así: Vemos como el decorado coopera tanto como la actuación del actor para justificar las situaciones, para explicar los personajes y para poner las bases de la credibilidad de la acción.

Hemos examinado el decorado en función de la acción de la película, de la psicología de los personajes y de la atmósfera que se trata de crear. Esto nos lleva a considerar el decorado en su relación con el estilo mismo de la película.

El interior (o exterior) mismo debe ser tratado de manera diferente según que se trate de un drama, de una película policíaca, de una película cómica o de una comedia musical.

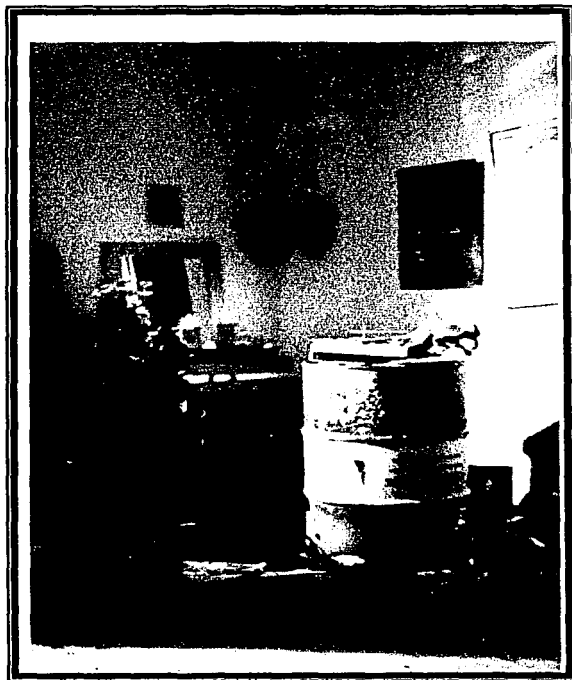
Naturalmente, la iluminación juega un papel importante en el modo de presentar un decorado, lo mismo que el color. (Esto es igualmente válido para las películas en blanco y negro.) Así, los colores van bien con las comedias, y los colores oscuros y contrastados con los dramas, pero hay más.... los decorados pueden ser, por su esencia misma, alegres y hasta cómicos... otros, tristes o aterradorantes.

Esta es una cuestión de invención, de sensibilidad del decorador, de sus dones personales(creatividad), los cuales le permiten adaptarse al estilo que el realizador piensa darle a la película.

Por regla general los decorados aireados, con muchas ventanas, aberturas, dan una impresión de alegría, mientras que los muros anchos, las ventanas angostas, los techos bajos, crean un clima pesado. Hay que saber dosificar la ornamentación, escoger el mobiliario y los objetos que vayan a la par con el estilo que se busca dar al decorado. La acumulación de detalles, trátese de ornamentación o de objetos, provoca malestar; la simplicidad, por el contrario, es un signo de nobleza.

El decorador puede incidir en la profundidad, o bien, en la altura, en la amplitud o la exigüidad de los decorados, en las superficies mates o en el brillo de los suelos, de los oros, de los espejos, en las gamas de los colores sordos o en las oposiciones violentas de tonos; cada combinación de estos elementos provoca sentimientos diferentes, difíciles de analizar para el espectador, pero a los cuales sin embargo es sensible.

Los decorados de las películas, son similares a los de los programas de televisión, pero si varían en el tiempo de filmación o de la grabación, y la cantidad del personal requerido, así como también en los presupuestos para los diferentes proyectos.



Ejemplo de un decorado de un interior de un salón de belleza para el programa de las series culturales "Cómo escribir una historieta", el cual la atmósfera que se crea se trata de dar un decorado misterioso donde se comete un crimen.

Dir. Arte:

Carlos Gutiérrez

Asistentes:

Leticia González y Elizabeth Ochoa

LOCACIÓN PARA
LA PELÍCULA
"UN INSTANTE
PARA MORIR"



3.1.1 SU REALIZACIÓN

Pongámonos en el lugar de un decorador recién contratado para una película. Muy a menudo es el realizador quien escoge a sus principales colaboradores: decorador, director de fotografía, editor, continuista..., sobre todo si se tiene costumbre de trabajar en equipo; sin no, es el productor de la película quien asegura la colaboración de este o aquel técnico, pero siempre de acuerdo con el realizador.

Luego de la lectura del guión el decorador tiene una entrevista con el realizador, luego con el productor o con su representante: el director de producción. El realizador, quien las más de las veces no ha establecido aún el guión técnico definitivo, discute con el decorador las necesidades de la película, los principales decorados, el estilo general de la obra, etc. El productor consulta al decorador sobre los detalles más "materiales": una estimación de los decorados, el número de sets necesarios para la realización de la película, la posibilidad de filmar ciertas escenas en "decorados naturales" o en exteriores, etcétera.

La preparación de la película, en lo que concierne especialmente a los decorados, depende, en parte, de los métodos de trabajo de los realizadores. Hay quienes al escribir su adaptación o su guión técnico tienen una visión precisa de la disposición general de los decorados: emplazamiento de las puertas, de las ventanas, de las escaleras, así como de los movimientos de cámara y de los personajes. El trabajo del decorador queda así iniciado.

Otros realizadores no se preocupan para nada de la disposición de los elementos del decorado y confían en la imaginación del decorador, el cual, a través de la aportación de sus ideas, influenciará su "puesta en escena".

El primer trabajo del decorador será establecer los planos esquemáticos de los principales decorados, teniendo en cuenta las necesidades del guión; se ve así llevado a imaginar una cierta "puesta en escena" haciendo evolucionar la cámara y los personajes en los planos de sus futuras construcciones.

Un ejemplo concreto tratando de determinar las posiciones de los movimientos de cámara y de los personajes en función del guión técnico (Fig. 1) y, partiendo de ahí, la disposición esquemática del decorado.

Una vez que ese plano esquemático ha quedado establecido, se imponen algunas constataciones:

1. El corredor en forma rectilínea, al fondo del cual no pasa nada, sería ventajosamente remplazado por un corredor curvo que diese la impresión de ser largo, ocupando al mismo tiempo poco espacio.
2. No hay necesidad de construir el lado derecho de la recámara.
3. El tramo a medias de la escalera podría descender hasta una piscina, lo cual evitaría colocar el decorado sobre una plataforma móvil.

En la (Fig. 2) vemos el otro plano esquemático y en la (Fig. 3.) Vemos el decorado en volumen.

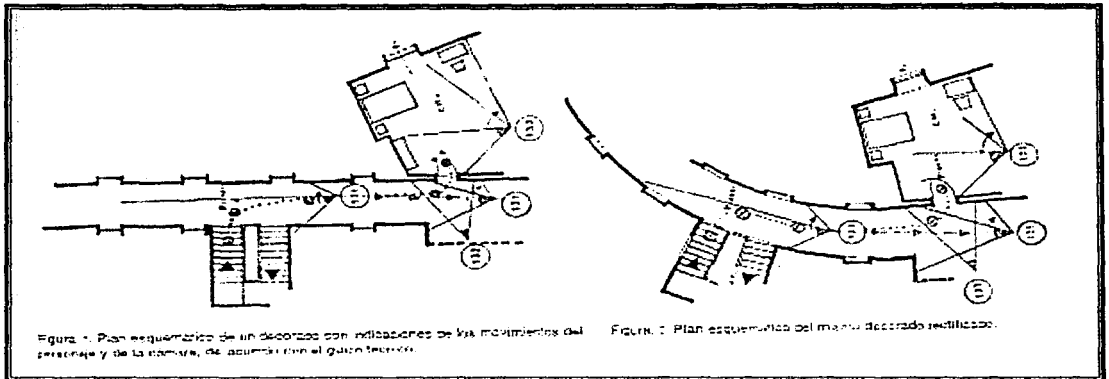


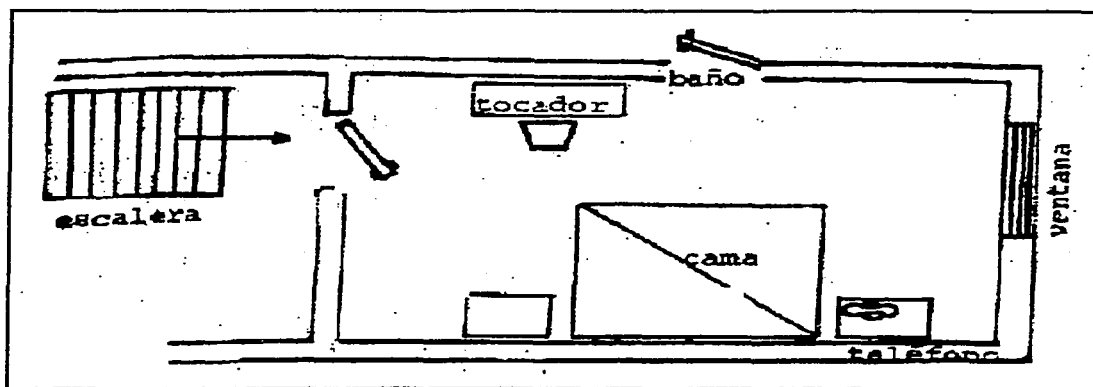
figura 3

Supongamos una secuencia dramática, diseñada por un guión técnico, un ejemplo con diez tomas.

EJEMPLO

1. MS Carolina, cubriéndose con una sábana, sale del baño apresuradamente y acude al teléfono, que llama en la mesita, junto a su cama.
2. MCU Basilio marca un número en el teléfono de su oficina y cuelga el auricular exclamando con disgusto. ¡Ocupado!
3. MCU Antonio, sube las escaleras del hotel y camina sobre el pasillo hasta entrar al cuarto escuchando su teléfono celular.
4. MLS Basilio se acerca a su automóvil, estacionado en la calle céntrica, sube nervioso y parte rápidamente.
5. MS Carolina.. Te espero, cariño. Cuelga y vuelve al baño.
6. MCU Antonio, aún mirando el celular, lo deja lentamente sobre la cama.
7. MLS El automóvil de Basilio viene por una avenida, dobla una esquina y se detiene frente a su casa.
8. MS Basilio se baja, echa una mirada a los autos estacionados y se dirige al porch de su casa, sacando la llave.
9. MS Desde adentro, se abre la puerta y Basilio entra.
10. MS Carolina, sentada frente al espejo del tocador del dormitorio. Atiende al ruido de la puerta de la calle al cerrarse.....

ejemplo PLANO ESQUEMÁTICO cuarto Carolina 1



SIGNIFICADO:

LS	<i>Long shot</i>	plano de conjunto	El ángulo de la cámara abarca todo el escenario o ambiente.
MLS	<i>Medium long shot</i>	Medio conjunto	Angulo amplio, pero menor al total. Las personas siempre de cuerpo entero.
MS	<i>Medium shot</i>	Plano medio	Las personas no caben de cuerpo entero. El plano corta sus piernas generalmente sobre las rodillas
MCU	<i>Medium close-up</i>	Medio primer plano	De cintura a cabeza.
CU	<i>Close-up</i>	Primer plano	De pecho (o de hombros) a cabeza.
BCU	<i>Big close-up</i>	Gran primer plano	Parte del rostro, de frente a barbilla.
TWO-SHOT			Dos personas en planos cercanos. MS, CU.
THREE-SHOT			Tres personas en cuadro.

Es partiendo de ahí que el decorador deberá buscar en los documentos fotográficos, o bien, en la realidad, un cuarto de un hotel y de una casa con una arquitectura parecida, a fin de encontrar los detalles característicos, situando el decorado, de una manera precisa, en su país, su ciudad, y hasta en su barrio, así como en el tiempo y, naturalmente, en la categoría del hotel y la casa correspondiente al del guión.

Habiendo establecido los planos esquemáticos, provisto de los documentos relativos a los interiores a evocarse (fotografías, sobre todo, pero también grabados, reproducciones de pinturas, o simplemente una descripción precisa), el decorador debe concretizar su visión del escenario de la película futura, componiendo los esbozos que representen los decorados desde los ángulos más interesantes.

Se comienza haciendo numerosos croquis. Es necesario que la idea tome cuerpo, a menudo partiendo de algún detalle percibido en un documento, o que uno lo encuentre en el fondo de su memoria. Poco a poco el conjunto se organiza, una visión más precisa aparece: la luz, las sombras, comienzan a hacer jugar los volúmenes, o bien, una mancha de color hace resaltar los blancos, los grises.

Cada decorador tiene su manera de trabajar, de buscar una idea, de preparar un esbozo, de dibujar o de pintar. El estilo del "modelo" o esbozo puede variar de acuerdo al tema, al estilo mismo de la película, relajado o preciso; puede ser dibujado a pluma, al carbón, a lápiz, al pastel, o pintado a la aguada, a la acuarela, con tintas de color, al óleo.

Lo esencial es hacer la idea clara y comprensible para el director, el productor y también para todos los colaboradores que tendrán que desarrollar esta idea, que realizarla.

Provisto de los esbozos y de los planos esquemáticos, el decorador (dir. de arte) confronta su punto de vista con el del realizador. Esta entrevista es muy importante y, en general, fructífera porque la discusión gira alrededor de los elementos concretos y ya no alrededor de palabras o de ideas que puedan ser interpretadas de manera diferente.

Se ve, por primera vez, aparecer las imágenes de la futura película; es bueno que el director de fotografía asista a estas entrevistas, porque pueden surgir ciertos problemas, los cuales deberán ser resueltos antes de que comience la filmación.

Luego de ciertos arreglos eventuales el decorador hace ejecutar, por parte de sus asistentes, los planos definitivos de los decorados.

Este trabajo se hace partiendo de los planos esquemáticos, pero buscando acercarse lo más posible a los esbozos (se aplica el método gráfico, perfeccionado por J. Perrier, que permite determinar el plano de un decorado de acuerdo a un esbozo en perspectiva o una fotografía.)

Los planos de construcción de un decorado de cine y/o televisión, así como los "cortes" y las "elevaciones", son verdaderos dibujos de arquitecto, realizados, en general, a una escala de dos centímetros por metro (1/50) con detalles de ejecución a 1/20 o 1/10 y algunas veces a tamaño natural. Las "impresiones" de todos esos dibujos, así como las fotos de los esbozos (equivocadamente llamados "modelos") son distribuidas entre los diferentes jefes de equipo, de acuerdo a las necesidades.

Los decoradores asistentes, que son en general dos para una película promedio (en las películas importantes pueden ser mucho más numerosos), tienen igualmente como parte de sus atribuciones el cuidar la construcción de los elementos de los decorados.

La evolución de la producción en Estados Unidos está ligada a la aparición del *production designer*. El origen del *production designer* (quien proyecta-concibe y diseña al mismo tiempo-la producción) se remota a 1923 (el abismo que separaba al guión de su realización visual, la puesta en escena, la iluminación, efectos especiales, etc.)

William Cameron Menzies fue el primero en utilizar con éxito el método de diseñador de producción en "Lo que el viento se llevó en 1939. Fue por su trabajo en esa película que por primera vez se utilizó el crédito de "production designer".

El papel del actual *production designer* (diseñador de producción) consiste en coordinar los diferentes elementos que participan en la realización de una película: puesta en escena, iluminación, encuadres, decorados, efectos especiales, etcétera.

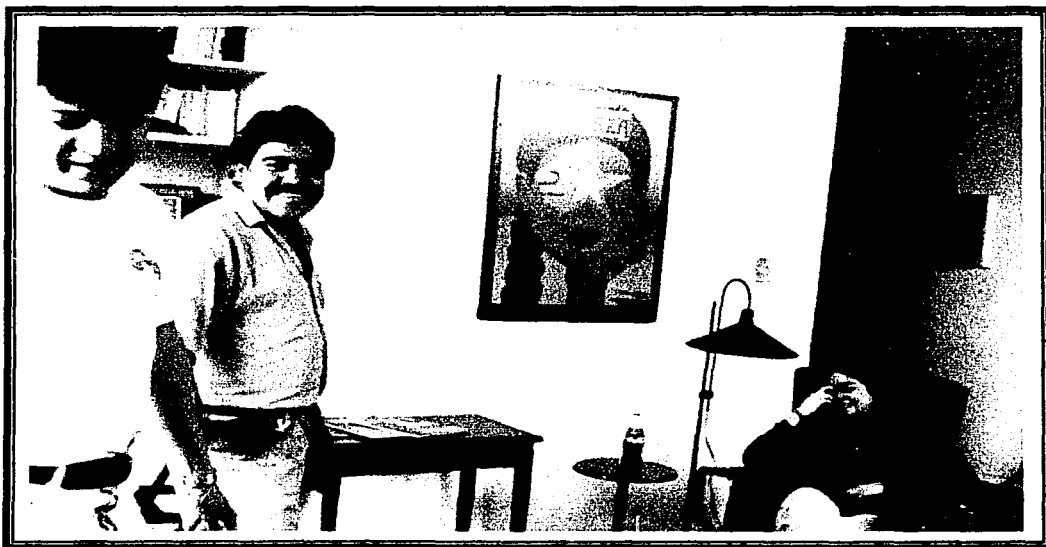
Todos los pequeños problemas llegan a solucionarse en el papel, el realizador tiene más tiempo para dedicarlo a los actores, y los retrasos en la filmación han sido abatidos en un 25%. Esto supone que el productor (producer), el guionista, el realizador, el *production designer* y el director de fotografía trabajan conjuntamente, por lo menos durante algunas semanas, a partir del primer tratamiento del guión.

Set coordinado por el diseñador de producción al concluir el diseño de la locación de la historia del guión.
"Torpeza mortal"



Ambientación: Carlos Gutiérrez
Leticia González
Elizabeth Ochoa

Fotos: Elizabeth Ochoa



Se establece un "script board" diario indicando las escenas, la música y una serie de dibujos: "continuity sketches" que concretan la acción. Es el trabajo de cuatro o cinco personas, incluido el director. Partiendo de estos croquis (dibujos), el production designer concibe los decorados de la película y el o los "ilustrators" ilustran los story-board plano por plano.

Al establecer el plan de trabajo se tiene en cuenta, por un lado, las posibilidades de rotación de los decorados (el cual se determina en función del tamaño de los decorados, de los retrasos en la construcción, de la filmación y el desmontaje de los decorados) y, por el otro, de las fechas que tienen libres los principales intérpretes; esto constituye a menudo, para el director de producción y para el decorador, responsables de este trabajo, un verdadero rompecabezas chino.

En todo caso, el orden cronológico de las escenas previstas en el guión no es seguido prácticamente nunca, ya que es necesario dejar libre un decorado para dar lugar al siguiente, cuando no se trata de dar libertad a un actor en una fecha prevista y todas sus escenas han sido agrupadas. Así dos planos que en el guión van seguidos, pueden ser filmados con tres semanas de intervalo y hasta más.

Es el continuista quien se encarga de los empalmes; Anota los detalles de la vestimenta, de los gestos, la posición de los muebles, de la extensión de los puros consumidos en parte, etc., a fin de que uno los encuentre exactamente parecidos a los de la escena precedente.

A más de las notas del continuista, es prudente tomar fotos de continuidad.

El plan de trabajo, una vez establecido, va a permitir al director de producción y al administrador general proceder a contratar a los actores.

(El administrador general está encargado de la realización "administrativa" del plan de trabajo. Es él quien convoca a los actores y a los extras; en exteriores, obtiene las autorizaciones para filmar, contrata los transportes, las comidas y el alojamiento del personal.)

EL PERSONAL EMPLEADO

El Arquitecto-decorador, ayudado por sus asistentes, ha preparado los planos de los primeros decorados y contrata el personal necesario para su realización.

El factor tiempo, hemos visto, tiene una importancia capital en el cine. Los trabajadores de los estudios son especialistas acostumbrados a realizar rápidamente y de una manera ligera los elementos que componen un decorado.

Quienes montan el decorado, los carpinteros, el personal del staff, los albañiles, los herreros, los pintores, los electricistas, etc., cuyo número varía, dependiendo de la importancia de la película, toman parte en la construcción y el equipamiento de los decorados.

En los diferentes talleres se preparan los elementos especiales que no están en existencia. Los trabajadores ahí ejercen oficios análogos a los de una construcción, pero adaptados a la construcción de los decorados de las películas.

En el taller de carpintería, provisto de maquinaria para trabajar la madera (sierras de banda, sierras circulares, tornos, máquinas de modelaje, pulidoras, etc.) trabajan los carpinteros, torneros, pulidores y también los ebanistas (encargados de la construcción o reparación de muebles), algunas veces los carpinteros especializados en la construcción de escaleras.

En el taller del staff encontramos a los escultores, decoradores, los arquitectos (que montan los modelos y los moldes de las columnas, las pilastras, los frontones, los nichos, etc), los modeladores y los miembros del staff encargados de imprimir las pruebas y la ubicación del personal en el decorado.

En el taller de pintura y decoración (del cual una parte reservada a la preparación de los tonos ha sido denominada por burla "la Sorbona") trabajan los artistas, pintores, decoradores especializados en la pintura o el retoque de los decorados abiertos, de los paneles decorativos y, en general, de toda decoración pintada. Los pintores de decorados crean la madera falsa, el mármol falso, los vitrales, etc. los rotulistas preparan los señalamientos, avisos e inscripciones de todo tipo, y finalmente los pintores de estudio pintan los decorados. Ciertos artistas, pintores, decoradores están especializados sobre todo en la "pátina".

En el taller mecánico los cerrajeros, herreros, soldadores y los mecánicos ejecutan todos los trabajos de herrería, cerrajería y mecánica.

Para la realización de trabajos especiales, sobre todo para los decorados exteriores, se emplea albañiles, cementeros, yeseros, plomeros, etcétera.

El taller de electricidad está reservado a los electricistas encargados del mantenimiento del material eléctrico y del equipamiento de los aparatos de iluminación de los decorados: candeleros, lámparas, etcétera.

Todos estos trabajadores provienen de la industria mueblera, de la decoración, de la construcción o de la industria eléctrica. Les es necesario un periodo de adaptación para adquirir la habilidad especial exigida para el trabajo en estudio.

Si todos estos oficios son viejos, se ha creado uno nuevo: el de montador de decorados, inadecuadamente llamado aún hoy "tramoyista", un término de origen teatral.

Los tramoyistas de filmación (o de set) están especializados en el manejo de las cámaras, de las grúas, de los travellings sobre rieles, sobre neumáticos, etc. Ellos desmontan o cambian de lugar las partes móviles de los decorados, los plafones, los decorados abiertos, etcétera.

Muy a menudo el trabajo de los diferentes oficios está coordinado por el constructor en jefe, verdadero asistente técnico del arquitecto-decorador.

3.1.2 LAS HERRAMIENTAS DEL DISEÑO

El trabajo de un diseñador de producción es la historia que cuentan los sets y locaciones. Es la misma historia que surge del diálogo, la acción, la edición y la musicalización. Los sets son más eficaces cuando no llaman la atención hacia sí mismos ni descuellan sobre la historia. El diseñador tiene las herramientas visuales para provocar emociones. La capacidad del diseñador para manipular asociaciones visuales es que define el estilo de un film o grabación bien diseñado.

"LAS HERRAMIENTAS"

En general se entienden y aceptan los efectos de calidez y frialdad del color. Considérense también los efectos de saturación y degradación del color o la ausencia de todo un segmento del espectro del color. En algunas ocasiones las imágenes en blanco y negro o monocromáticas pueden ser más efectivas que el proverbial arco iris.

La línea y la forma componen cuanto vemos y tocamos. Aprendamos a aprovechar la sensualidad de la curva, la naturaleza abrasiva de los ángulos agudos, la rigidez de una cuadrícula y la libertad que implica el fluir de las líneas. "Romper" una superficie o "suavizar" una línea son casi universales entre los diseñadores. La forma que adquieran estos elementos decorativos en las construcciones es a menudo lo que determina su estilo o periodo arquitectónico.

La luz y la sombra son fundamentalmente dominio del director de fotografía, pero no por completo. Las sombras profundas de los nichos, columnatas y huecos eran

herramientas de los arquitectos mucho antes de que la primera persiana se colgara enfrente de un haz de luz. La iluminación del set, desde luego, puede destruir o contribuir con el buen diseño de un set.

Es preciso tener presente que una iluminación plana no sólo mata la mayor parte de las texturas, sino también hace menos evidente el avejentamiento mediante pintura. Una iluminación cruzada resalta las texturas, pero también puede ser una maldición cuando evidencia manchas y otras imperfecciones.

El término textura se ha utilizado para nombrar una cualidad de la realidad tan indefinible que eleva un film. Las paredes texturizadas se avejentan mucho mejor que las paredes lisas. Los pisos con textura hacen imposible cruzar con un dolly. Cuando una textura se plasma con esmero se vuelve un diseño. La textura es mucho más que pintura agrietada y postes de energía eléctrica llenos de agujeros de clavos.

¿Por qué las calles en las películas siempre están húmedas en la noche? Porque cuando puede hacerse que la luz se refleje en las calles, éstas adquieren una apariencia más fotogénica. El brillo, para el diseñador, es más que una forma de representación legendaria. Es otra herramienta para moldear el carácter de un set. La pintura de alto brillo da un efecto totalmente distinto al que da una pintura mate. Para algunos cinefotógrafos resulta más difícil de iluminar.

Entender la cinética parecería ser una característica natural del diseñador para cine, imágenes en movimiento. Desafortunadamente, ceñimos a la teoría de "todo lo que no se mueva" y olvidamos que, como diseñadores, somos responsables de elementos animados como anuncios de luz intermitente, relojes de péndulo, esculturas móviles y agua que fluye.

A veces contribuye en este sentido el encargado de efectos especiales, pero los árboles que se agitan, el caer de las hojas y las ondulaciones de las cortinas son también contribuciones vitales para las imágenes creadas. Y como el movimiento atrae la atención, los objetos cinéticos deben percibirse no solo como herramientas dinámicas del diseño, sino también como cuchillos de doble filo. Hemos de estar conscientes de que atraen la atención.

La otra faceta del diseño cinético es el movimiento de cámara. Aunque no tenemos tanto control sobre este aspecto de la filmación como el cine fotógrafo, podemos, darles elementos de diseño que hagan más eficaces esos movimientos. Las columnas en primer plano, por ejemplo, pueden realzar las tomas con las cámaras en movimiento. Por lo general los postes y columnas interiores convienen a todos excepto al que trabaja con el boom del micrófono. Los elementos con que se viste el set son

igualmente efectivos en el primer plano, y pueden ser " situados frente a la cámara " para una buena composición.

Los diseñadores también pueden utilizar el concepto de contraste para hacer hincapié en cosas como la luminosidad, el tamaño, el confinamiento o la opulencia. Un gran salón de baile puede parecer bastante más grande si se entra en él a través de un vestíbulo y no desde unos inmensos exteriores.

Pueden usarse anacronismos internacionales para dar a entender un punto específico de la historia. Un aparato de televisión en una vivienda tradicional de los indios navajos es tan efectivo como media pagina de diálogo.

La misma eficacia que tiene el contraste la tiene el contexto de ubicación. La elevación connota superioridad, santidad, aislamiento, frialdad y vulnerabilidad mientras que la depresión en el sentido de estar por debajo de un terreno o superficie implica seguridad, calidez, inferioridad y mal. El escritorio de un astuto ejecutivo podría ser colocado sobre una plataforma ligeramente elevada, lo que pondría a sus visitantes inmediatamente en desventaja. Si se quiere dar una mayor intimidad a un sitio recóndito junto a la chimenea, puede ponerse un poco abajo del nivel del resto de la habitación.

Es importante que el entorno físico de un relato tenga una historia en la que un actor o la actriz reconozcan su persona en el papel que representan. Aun cuando nunca se diga en el guión, y aunque no sea evidente ni siquiera en la copia final, cada set debe diseñarse considerando las condiciones y sucesos que crearon ese escenario.

Normalmente es preciso que el diseñador invente esta historia, sin espantarse de la fantasía. Al conocer un poco de la historia del lugar (espacio) que se va a decorar ó vestir, de las personas que lo han habitado y que tiempo, que uso le dieron y como lo dejaron, el diseñador de locación puede armar el lugar con el escenario que quedo, tomando decisiones consistentes sobre los detalles del diseño, color, grado de deterioro, y como ha de vestirse el set.

NOTA: Del punto 3.1.2. Resumen de los artículos de la revista Arte y Diseño Cinematográfico Núm. 16 págs. 3 a la 6. CUEC. UNAM.

3.1.3 EL DISEÑADOR EN LOCACIÓN

Los principios y técnicas elementales para el diseño en locación que se presentan aquí son los que se usan en producciones tanto de video y televisión como de cine. Fuera del estudio.

Conforme el equipo se vuelve más móvil y se incrementan los costos de la escenificación en estudio, una creciente cantidad de producciones de televisión y cine se están grabando en locación. En la práctica, el término general "locación" abarca cualquier sitio fuera del estudio -desde un castillo hasta una mina de carbón o un desierto en Disneylandia.

El director puede aceptar la locación tal y como la encuentra, usando la cámara de manera muy selectiva, mostrando sólo aquellas partes de la escena que se ajustan a sus propósitos y evitando todo aquello que pudiera ser inadecuado o distraer a la audiencia. La impresión que una cámara da depende en gran medida de la forma en que se use y de la iluminación que predomine.

El trabajo de diseño en locación puede ir desde una o dos modificaciones hasta cambios importantes en el paisaje. En casos extremos la locación se modifica tanto, que se vuelve irreconocible.

El ojo y la cámara

Al entrar en una habitación, nos formamos una impresión inmediata de su orden y desorden, su apariencia de comodidad casual, poderío, pobreza... Pero aunque nosotros lo vemos de esta forma, no hay garantía de que la cámara transmitirá la misma impresión.

Un jarrón de color que nuestros ojos ven de pasada puede dominar la pantalla. Una frase interesante escrita en un muro se vuelve una mancha fuera de foco en la toma. Nosotros podemos ignorar la actividad que hay fuera de foco en la toma. Nosotros podemos ignorar la actividad que hay fuera y que se ve por la ventana, pero en pantalla se convierte en un elemento distractor. La pantalla de una lámpara de mesa encantadora puede descansar encima de la cabeza de un invitado, ícomo una coronal. La audiencia puede estar demasiado ocupada leyendo los títulos en el estante detrás de la persona que está hablando para atender a su charla. Son muchas razones, pues, que hay para hacer cambios en el emplazamiento de cámara.

El mejoramiento de un interior

En esta situación la idea es resaltar la apariencia de una escena ante cámara con el fin de evitar elementos distractores o que rompan el equilibrio, sin modificar la atmósfera.

Hay ocasiones en que incluso un ligero cambio en la posición de la cámara puede alterar la impresión del tamaño, la distancia o las proporciones que da la toma.

Hay preguntas que el diseñador de locación debe analizar y darles respuestas según las condiciones de cada relato ó historia del guión.

¿Mejoraría la sensación de profundidad en la imagen la colocación acertada de un elemento en primer plano?

¿Modificaría o contribuiría a mejorar la apariencia de una habitación una iluminación cuidadosa, el hecho de iluminar u oscurecer las paredes?

Las ventanas

¿Reducen las cubiertas de las ventanas (cortinas, persianas, etc.) la cantidad de luz de día que entra a la habitación, haciéndola parecer sórdida?

Si la luz del sol es muy fuerte, ¿mejoraría el efecto total y el equilibrio en la iluminación el hecho de cerrar por completo o parcialmente las cortinas o persianas?

¿Son demasiado brillantes las cortinas o cubiertas de las ventanas?

¿Tienen las cortinas un estampado demasiado llamativo en pantalla?

¿Distrae en cámara la escena que se ve fuera por la ventana, o lo que se ve a través de una puerta?

El mobiliario

¿Interfiere alguno de los accesorios y muebles con la toma o la acción?

¿Contribuiría a mejorar la composición de la imagen reacomodar alguno de los muebles que hay?

¿Provocan incomodidad al sentarse ante cámara las sillas o sofás que hay (es decir, necesitan cojines)?

¿Sería conveniente quitar algún mueble, o reemplazarlo con otros elementos (de una habitación contigua)?

Los elementos decorativos en la habitación y en las paredes

Esparcidos en la mayoría de los interiores hay artículos diversos como jarrones, libros, periódicos, plantas, accesorios, baratijas.

¿Algunos elementos resultan distractores o demasiado llamativos en la toma? A menudo el solo hecho de reacomodar un objeto (ejem. Un retrato sobre el escritorio) puede hacerlo menos llamativo. Si un objeto resulta molesto se debe de colocar otra cosa enfrente de él para anular su prominencia, ocultarlo o disimularlo con otra cosa y así hacerlo menos visible.

¿Algún cuadro de las paredes recarga mucho la imagen en cámara o distrae demasiado? ¿Hay reflejos de luz en los cuadros? ¿Está reflejado algún espejo imágenes no deseadas (de lámparas, equipo o gente)? ¿Sería mejor reemplazarlo con un cuadro?

Accesorios de iluminación

¿Se produciría un efecto más atractivo si los accesorios de iluminación (lámparas de pared, de mesa y de pie) se encendieran? ¿O resultarían distractores o incongruentes?

Equipo

¿Queda visible algún accesorio del equipo de iluminación (ejemplo: el pedestal de una lámpara o los cables)?, Cambie la colocación de los cables para que queden fuera de la toma. Haga correr los cables cuidadosamente a lo largo de la parte baja de las paredes. Esconda los cables bajo los muebles o alfombras. Pegue los cables en la parte más alta de las paredes de modo que no queden a la vista.

La modificación de un interior

En este caso la locación se usa como base para una escena de un drama, se conserva aquello que se adecua a la historia, se eliminan los elementos que no resultan apropiados y se añade aquello que haga falta.

A menudo basta con unas cuantas modificaciones y accesorios para transformar una sala en una oficina, un restaurante, un salón de clases, etc.



Decoración, Diseños e
ilustraciones de fondo
realizados por
Leticia González y
Elizabeth Ochoa.

Amueblando un set con ingenio es posible convertir en un lugar de trabajo "real" algo que de otro modo constituiría una adaptación artificial. En lugar de superficies pulcramente vacías y un orden general, se puede introducir un periódico, objetos de oficina, una revista y una taza de café, y la escena cobra vida.



Locación en donde se adaptaron accesorios para transformarlo en oficina.
"Como escribir una historieta"

Sin embargo, no es suficiente esparcir simplemente objetos con entusiasmo. Se trata de elegir una clase adecuada de elementos y de colocarlos en donde se encontrarían en la realidad. Por ejemplo, muy pocos garajes en uso tienen las herramientas dispuestas en orden en la mesa de trabajo. Cuando se usan, pueden verse entre botes de lubricantes, trapos y todo tipo de objetos.

Incluso es posible hacer modificaciones en elementos importantes de una habitación de manera relativamente fácil y económica sin dañar la decoración existente.

Al igual que bloqueando ventanas, poniendo puertas o ventanas falsas, etcétera, es posible ocultar paredes de aspecto inadecuado con papel tapiz, cartones ligeros empapelados, o colgaduras en marcos, o bien poniendo estructuras falsas en muros (decorados móviles, contrafuertes, arcos), etcétera.

Dentro de lo razonable, incluso una habitación en total descuido, cuando se trabaja en locación, puede hacerse que parezca habitable, quizá lujosa ante cámaras.

Una mansión en ruinas, por ejemplo, podría en lo que concierne a su aspecto ante la cámara, ser restaurada de modo que luzca como en sus mejores días con un poco de ingenio. Las paredes pueden ser provisionalmente cubiertas con papel tapiz y revestimientos de madera (o laminado plástico).

Mobiliario suntuoso (alquilado o prestado), tapetes, cortinas y ornamentos para crear la atmósfera. En una escena de noche, la iluminación puede disponerse de tal manera que se evite mostrar los aspectos menos atractivos y resaltar los aspectos de calidad. Recuérdese que a cierta distancia un techo desconchado o deteriorado puede verse aún más impresionante en cámara.

La modificación de un exterior

Esto puede ser tan sencillo como colocar una toma de agua de utilería o un buzón en una calle real, o puede implicar la edificación de toda una "aldea" en descampado.

Aunque el trabajo de diseño a gran escala en locaciones está restringido al trabajo filmico en grandes realizaciones, es posible hacer cambios muy convincentes en una escala más modesta con medios relativamente sencillos:

Disimular. Al poner algo (o a alguien) en el primer plano de la toma, es posible ocultar una característica no deseada de la escena.

Un camión adecuadamente estacionado podría impedir que se viera una caseta situada al borde de la carretera. Una rama frondosa suspendida frente a la cámara puede evitar que se vean los cables aéreos o una antena de televisión en la toma. Han servido a este propósito de ocultamiento desde un arbusto artificial en primer plano, un muro, una estatua de plástico, un señalamiento de tráfico, ¡hasta una vaca convenientemente ubicada!

Escenas de noche. Las "escenas de noche" generalmente se filman a la luz del día para evitar los problemas de iluminación. El uso de filtros en los lentes y una exposición considerablemente menor pueden crear la ilusión de "oscuridad". En estas condiciones pueden usarse paneles negros para ocultar elementos no deseados. Incluso es posible añadir "elementos nuevos" poniendo en la escena paneles fotográficos o pintados (ejemplo: fotografías recortadas). Se verán bastante convincentes en cámara si están bien hechas.

Posición selectiva de la cámara. Usando una posición cuidadosamente elegida de la cámara a menudo es posible dejar fuera de la toma aquellos elementos no deseados, para que se vea, por ejemplo, el paisaje arbolado y no una carretera transitada.

Dar nuevas características tapando las no deseadas. A menudo es posible tapar una característica no deseada; por ejemplo, puede ponerse un letrero provisional de una tienda encima del ya existente. En un drama histórico, los señalamientos modernos de una carretera pueden taparse temporalmente esparciendo cascajo o turba.

Adición de características. Realmente no tiene fin la cantidad de características logradas con artificios que pueden añadirse a una escena para disfrazarla. Basta poner un letrero afuera de un edificio antiguo y en cámara se verá como el establecimiento de un boticario o como la cárcel del lugar. Poniendo un nombre ficticio sobre el nombre real de una calle y cambiando el número a un portal, puede crearse la casa no existente de un personaje de ficción. ¿No hay una cabina telefónica en la calle? Puede ponerse una para la toma. ¡Un señalamiento a un lado del camino puede sugerir que es la ruta de los peregrinos a la villa, o el camino a la tierra mágica de Oz!

Efectos especiales. Pueden emplearse diversos procedimientos ópticos o electrónicos para manipular la imagen y crear cambios aparentes en la escena. Es posible eliminar características no deseadas e insertar otras según se quiera. Algunos de estos métodos requieren equipo especializado, pero incluso instalaciones sorprendentemente básicas nos pueden permitir lograr cambios asombrosos.

El empalme del trabajo en locación con el del estudio

En ocasiones durante la producción de un drama el director tiene que buscar que haya una continuidad exacta entre las tomas realizadas en la locación y aquellas hechas en un estudio.

Por ejemplo, vemos a alguien caminando por una calle (acción filmada en locación), se detiene fuera de una tienda, y después entra (set en el estudio) a comprar algo. Varios elementos pueden contribuir a que la audiencia piense que las tomas son consecutivas cuando en realidad han sido editadas:

1. El set en el estudio se ve similar al edificio que se muestra en la toma en locación.
2. Algo que aparece en la escena en locación (ejemplo: un letrero) es visible a través de una ventana de la escena en el estudio (una foto colocada como fondo).
3. Los sonidos del ambiente son similares.
4. Un diálogo que relaciona los dos lugares ("Voy a entrar en esta tienda").

Siempre que sea posible, es mejor evitar tener que hacer un empalme exacto entre locación y set en el estudio. En lugar de hacer un corte a partir de la acción en el exterior de una tienda en locación para pasar a una réplica exacta de la fachada de la

tienda en el estudio, es preferible emplear algún pretexto para disimular las diferencias entre las escenas.

Si no es posible eludir la necesidad de un empalme exacto entre las tomas en locación y en el set del estudio, puede introducirse un elemento sencillo que pueda imitarse fácilmente en el estudio (ejemplo: Un arbusto o un muro de ladrillo).

Incluso, quizás, sería posible llevar a la locación un muro de ladrillo elaborado ex profeso para asegurarse que el empalme se logre.

Aunque es raro, podría darse el caso de que fuera posible llevar algo de la locación al estudio para ayudar a establecer la continuidad (ejemplo: tomar un señalamiento de la calle en el exterior de la tienda o hacer una copia convincente de él para usarlo en la escena en el estudio).

Las fotografías instantáneas y los dibujos a escala pueden proporcionar una valiosa guía para empalmar los escenarios en estudio con las escenas de locación.

Es mucho mejor, sin embargo, emplear ángulos de cámara totalmente distintos en las tomas cuando no hay un empalme exacto (ejemplo: hacer un corte donde alguien está en el exterior frente a una puerta y pasar a la toma inversa en la que se le ve entrando).

Podría incluso hacerse un corte del exterior a una toma en que se ve a la persona dentro de la tienda, y eludir por completo el dilema de la continuidad real ("tiempo fílmico").

La imitación de un "exterior" en estudio

Aun cuando la escena en locación puede haber sido una escena bulliciosa, cualquier intento de copiar esta actividad en el estudio mostrando a través de la ventana del set personas y vehículos que pasan, está condenado al fracaso.

Hipotéticamente, hay varias maneras de soslayar el problema cuando hay una "escena exterior de mucho bullicio" que se ve a través de una ventana.

En algunos casos el director puede ayudar evitando las tomas directas en que se vea claramente la ventana. En lugar de ello, la ventana puede mostrarse sólo en tomas con un ángulo oblicuo. Los efectos de sonido del ambiente (tráfico, muchedumbre) darán la idea de actividad afuera sin necesidad de mostrarla.

Es posible también que se pueda colocar una cortina de tul, o de una tela semejante, o ponerle festones de modo que pueda verse muy poco del exterior a través de ella.

Asimismo, pueden ponerse cosas en la ventana que impidan una vista clara a través de ella. El escaparate de una tienda puede tener objetos grandes en exhibición; en una casa, la colocación de plantas puede oscurecer la ventana.

A menudo hay maneras sencillas de pasar de largo situaciones que de otra manera implicarían un gran costo o requerimiento de espacio.

**NOTA: Del punto 3.1.3. Resumen de los artículos de la revista "Dirección de Arte"
Núm. 3 págs. 30-33 CUEC-UNAM**

C A P I T U L O I V

Propuesta del método.

CAPITULO IV

Propuesta del método.

4.1 DESARROLLO DEL PROYECTO EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

En los medios audiovisuales, es necesario tener un equipo de trabajo el cual se divide en diferentes departamentos para la realización de algún proyecto audiovisual.

Departamento de posproducción.

Autor
Editor
Editor de sonido
Laboratorio de filmación
Casas productoras
Oficinas
Productores
Asistentes
Supervisor de gobernación
Delegado de la Anda
Contadores
Guardián del libro
Cajero

Departamento de cámara.

Director de fotografía
Operador de cámara
Asistentes de operador
Cargador de películas

Departamento de historias o guionistas.

Ejecutivo de la historia editor
Asistente de editor
Coordinador del departamento de historias

Departamento de producción.

Productor asociado
Asistentes de producción
Gerente de producción
Director
Asistentes del director
Supervisor del guión

Gerente de locución
Asistente de locación

Departamento de arte.

Director de arte
Asistentes del director
Dibujante
Decorador
Vestidores del set
Conductor
Utilero

Departamento de compras de arte.

Master
Asistentes
Jefe de carpintero
Jefe de pintores

Departamento de vestuario.

Supervisor de vestuario
Asistente

Departamento de maquillaje y peinado.

Artista de maquillaje
Estilista
Asistentes

Departamento de efectos especiales.

Especialista en efectos
Asistentes
Coordinador de dobles

Departamento de sonido

Mezclador de sonido
Operador de boom
Encargado del cable
Asistentes

Departamento de iluminación.

Gafer
Eléctricos
Encargado de llaves

Departamento de transportación

Coordinador

Capitán de transporte

Abastecedor de alimentos

Departamento de casting

Casting de extras

Actores

4.1.1 DESGLOSE DEL GUION EN LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Pensando en todas las veces que el director de arte habrá de leer, examinar y volver a estudiar el guión, la primera lectura es quizá la más importante. Debe tratar de organizarse de tal manera que pueda dedicarle tiempo suficiente para hacerla de una sentada, procurando no tener al alcance lápices, plumas ni marcadores, y saborear el escrito por el relato mismo, sin anticiparse a los problemas que su producción pueda presentar.

Una buena historia en manos de un guionista escrupuloso puede motivar a cualquiera que esté vinculado con el proyecto. La primera lectura del guión no es pues sólo una experiencia literaria placentera, también puede transmitir el espíritu que ha de sustentar todo el proyecto.

Una vez que el guión ha sido leído de principio a fin y considerado en cuanto a su posible impacto visual, es tiempo de releerlo para el desglose presupuestal (también conocido como breakdown); para lo cual el director artístico puede emplear el método que más le acomode:

Resaltar, subrayar, circular o señalar con notas al margen todo aquel elemento mencionado explícitamente, o sólo sugerido, que haga referencia a la composición visual de la escena.

Un buen guionista introducirá cada nueva locación con una o dos líneas descriptivas de apoyo. Las acotaciones en legión, en donde se especifican puertas, ventanas, armarios, etcétera, a menudo establecen la disposición de una habitación sólo como un punto de vista (es decir, describiendo lo que el actor ve desde su punto de vista) que especifica la relación espacial entre habitaciones o edificios.

No deben ignorarse los diálogos cuando se hace la lectura para un desglose. Las líneas que el guionista da a los actores en ocasiones pueden revelar más acerca de un set que

las acotaciones. Asimismo, no debe dudarse en preguntar acerca de una línea del diálogo que podría no adecuarse al entorno físico concebido por la dirección artística, pues el director de la película podría tener una interpretación de esa línea que hiciera replantearse el diseño del set en cuestión.

Se ha hecho costumbre que el asistente de director trace una línea horizontal en la página entre cada cambio de escena. (En el caso del director de arte, la línea de separación puede estar en cada cambio de set o locación.) Estas líneas no sólo proporcionan una organización gráfica de cada página, sino que resultan también útiles para calcular el porcentaje de cada página dedicado a un set o locación particular. También es habitual hacer este cálculo en términos de octavos de página.

Es recomendable hacer un desglose propio del guión, a sabiendas de que muchos de los que trabajan en el proyecto estarán haciendo sus particulares desgloses; pues aunque puede parecer conveniente trabajar con copias de desgloses de otros, un desglose propio podría revelar algunas consideraciones sobre la locación o los sets que no se les había ocurrido a los otros:

puede haber escenas escritas para una acción continua que tengan que ser filmadas en dos o incluso tres sets o locaciones diferentes.

Por el contrario, puede haber escenas escritas para dos o más locaciones distintas que podrían filmarse en un set o locación que tenga todos los elementos necesarios para esas distintas escenas.

Ejemplo de una hoja del Guión técnico.

ZEZÉ

Maru, no son horas de comprar.

Maru la mira con ojos entrecerrados.

MARU

Voy al de veinticuatro horas.

Zezé alza la mano como despedida y entra al edificio.

EXT. AZOTRA

NOCHE

Secuencia 10

Zezé camina entre tinacos, y tendederos, hasta una larga fila de cuartos de servicio. Entra en uno.

INT. CUARTO ZEZÉ

NOCHE

Secuencia 11

Un solo cuarto enorme, con cama matrimonial, parrilla eléctrica, mesita, dos sillas, cosas en estantes. Cíóset abierto con ropa colgada. Una tele y grabadora. En un muro destaca un cartel de la película Fresa y Chocolate, una bandera cubana. Un altarcito con una virgen negra, dos veladoras encendidas que lanzan una aura espectral. Todo se ve limpio y ordenado. Una puerta conduce al baño.

Recostada en la cama, SUSANA mulata de trece años. Simula dormir, envuelta en una cobija. Zezé deja su bolsa se sienta a la orilla de la cama. Observa con cariño a su hija. Escucha un sollozo.

Enciende una pequeña lámpara sobre el buró, junto a una foto de Zezé, Susana, Lola y Paquito, su hijo, abrazados en Chapultepec.

ZEZÉ

¿Susana? ¿Te sientes mal?

La niña, no contesta, pero sus mejillas tienen lágrimas. Preocupada Zezé retira lentamente la cobija.

POV Zezé: La espalda desnuda de Susana muestra unos rasguños. Un pedazo de pantaleta rasgada, violentamente.

Horrorizada, Zezé alza con cuidado a Susana.

ZEZÉ (cont'd)

¿Qué te pasó, hija? ¡Habla niña, mira que me matas del susto!

Aquí es aconsejable buscar "sets fantasmas". Por ejemplo, las imágenes que aparecen en una pantalla de televisión no siempre se encuentran en el pietaje de stock, y podrían requerir cierta preproducción o un equipo adicional de filmación en sets que no están consignados en el guión como Int./Redacción en una televisora o Ext./Escena del accidente.

Estas escenas adicionales a menudo pueden implicar la construcción de un set. También pueden exigir un trabajo adicional del departamento de arte en sesiones fotográficas de preproducción para sacar fotos fijas a los actores, las cuales se usarán como utilería o para ambientar.

Las imágenes vistas en pantallas de computadora podrían no implicar sets, pero el director de arte es responsable de supervisar la creación de las gráficas y programas necesarios para producir esas imágenes.

Una vez que uno siente que ha considerado todos los requerimientos físicos del proyecto, debe confirmarse con el asistente del director que se tengan las mismas denominaciones de los sets y que concuerden los números de escena registrados para su filmación en cada uno de ellos.

La copia del guión que ha sido marcada es como una Biblia. Conforme pasa el tiempo se tiene que pasar por una serie de reuniones para hablar de la idea del film y para revisiones del guión, éste puede no ser el documento más limpio del mundo, pero será el único testimonio que se tenga de todas las decisiones que se hayan tomado para la película. Cuando las inevitables páginas coloreadas del guión pasan por varias revisiones, a menudo es más fácil insertar las modificaciones pequeñas al diálogo o a los nombres de los personajes que transferir todas las anotaciones a páginas nuevas.

Aunque el principal propósito del desglose es determinar costos, puede ser útil en otros sentidos. Una vez que se hace el conteo por página de las escenas que tienen lugar en cada set (podría usarse el sistema de octavos de página antes mencionado), se vuelven claras las prioridades en cuanto a cuáles sets ha de ponérseles más atención.

¿Qué locaciones darán una mejor imagen al espectáculo? ¿Qué sets quedarían mejor en un estudio que en locación? ¿Qué sets requieren efectos especiales? ¿En cuántos sets se requiere trabajar de noche? (Algunas cosas pueden dejarse a la imaginación en las secuencias de noche cuando son distantes).

ESTIA TESIS NON SALT
DE LA BIBLIOTECA

No es recomendable dejar que el solo conteo por página determine las prioridades en la asignación del presupuesto para construcción de sets. Debe tenerse en mente que una secuencia relativamente breve, en un set o en locación, que sólo aparece una vez podría provocar un impacto visual mayor en la audiencia que una acción que ocurre en uno de los sets que más se usan.

Por ejemplo, a las locaciones de paisaje urbano debe ponérseles especial atención cuando se espera que cuenten no sólo la historia de los personajes principales, sino también de la vida y circunstancias de los que los rodean.

La escena de calle sólo puede usarse como un "plano de establecimiento" o para una breve secuencia en que los actores entran a un edificio, pero lo que la audiencia capta en esta exposición limitada puede hacer mucho para establecer el tono de la siguiente escena, o incluso de la historia entera.

El desglose del director de arte debe contener el nombre del set, si va a ser un escenario interior o exterior, para secuencias de día o de noche, los números de escenas de la acción que tiene lugar en cada set, un conteo por páginas de todas las escenas que tienen lugar en cada set y el costo estimado para construir o crear ese set. Para fines del cálculo de costos, a cada set o locación se le da un número de set. Por otro lado, la hoja de desglose podría incluir notas respecto a efectos especiales (nieve, lluvia, fuego, etc.) que puedan llevarse a cabo en el set. Conforme van conociéndose, se añaden al desglose los números de locación y de escena.

Normalmente se consiguen cifras más precisas en el presupuesto si los costos por concepto de alquiler de cosas como plantas, respaldos o afores y stocks diversos (mobiliario, utilería) se listan por separado.

Identificar la acción mediante el listado de los números de escenas de la hoja de desglose no es suficiente para refrescar mi memoria. Resumir la acción en tarjetas de 3x5 pulgadas.

En ocasiones toma prestada la técnica del asistente de director de usar un código de color para resaltar el trabajo de noche o las secuencias que requieren efectos especiales. Así, al estar buscando locación recurrir a las tarjetas u hojearlas cuando se diseñan los sets.

Ejemplo de un plan de grabación de un programa de TV UNAM.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

T O R P E Z A M O R T A L

PLAN DE GRABACION

PRIMERA SEMANA: del 13 al 15 de enero de 1993

LOCACION 1: DEPARTAMENTO DE GUSTAVO

FECHA	LUGAR	SEC	OCTAVOS	ESPACIO	HORA
MIE 13	Depto.	2	9	int. noche	17:00
	Depto.	4	20	int. noche	

PERSONAJES: GUSTAVO / ADRIANA

JUE 14	Depto.	23	9	int. noche	17:00
	Depto.	24	20	int. noche	
	Depto.	26	3	int. noche	
	Depto.	27	10	int. noche	
	Depto.	29	6	int. noche	

PERSONAJES: GUSTAVO / FRANK / TONINO / ANITA

VIE 15	Escaleras	22	1	int. noche	17:00
	Pasillo	21	1	int. noche	
	Pasillo	25	1	int. noche	
	Pasillo	28	1	int. noche	
	Depto.	30	27	int. noche	
	Depto.	12	8	int. noche	

PERSONAJES: GUSTAVO / FRANK / TONINO / JOHNNY / ADRIANA /
ANITA / DON MARIO / DOS HOMBRES DE TIPO NORTEA-
MERICANO

Ejemplo de listas en las cuales pueden hacerse modificaciones según las necesidades del director y si se desean actualizar.

LISTA DEL SETS							
NOMBRE					FECHA		
Núm.	Int/ Ext.	Nombre del set	D/N	Locación	Secuencias	Costo estim.	Total pags.
1	Int/ Ext.	Edificio viejo	D	Cuarto Zeze C.México	10,11,18,25.	\$2,100	3
2	Ext.	Farmacia x	D	Farmacia x C.México	2,3,30,31.	\$300.00	4
3	Ext/ Int.	BAR	D	BAR X C.México	4,5,45,46,51.	\$1,200	7
4	Ext.	Cuarto Hotel	D	Hotel X C.México	38,39,58,60.	\$2,600	5
5	Int.	Cocina Clarita	D/N	Depto. Clara C.México	-	\$3,220	12

PRESUPUESTO DE CONSTRUCCIÓN

Locación	Set. Num.	Int./Ext.	Nombre del set y trabajo por hacer	Presupuesto
Edificio viejo C.México	1	Int./Ext.	Cuarto Zeze Pintar, poner muebles, tv, repizas, adornos.	\$2,800
Farmacia x C.México	2	Ext.	Farmacia x Como esta.	\$280.00
BAR X C.México	3	Int./Ext.	BAR X Como esta.	\$300.00
Hotel C.México	4	Ext.	Hotel X Areglar puerta, objetos.	\$1,300
Depto. Clarita C.México	5	Int.	Cocina Clarita Utencilios, colocar cortinas.	\$800.00

La nueva era de las libretas y agendas electrónicas seguramente hará obsoleto este sistema, pero resultan todavía prácticas pues sujetas a un tablón de tachuelas permiten tener una visión global del proyecto.

Un complemento muy útil para el presupuesto de construcción es un desglose al reverso en el que aparezca una sinopsis del trabajo previsto para cada set o locación. Esto no sólo ayuda a recordar el trabajo que se tiene planeado realizar, sino que ayuda al director de producción a apreciar la amplitud del trabajo necesario para preparar una locación para filmar.

Todo lo que necesita contener este documento es el número de set, la locación, el título del set, espacio suficiente para esbozar el trabajo previsto y el costo estimado.

Al hacer cualquier tipo de estimación de costos, el factor más importante en el proceso es la experiencia. Recurrir a registros de proyectos anteriores en donde se señalan los costos reales permite deducir un precio según el costo por metro cuadrado que puede usarse para futuros proyectos.

Puesto que muchos sets se construyen sobre el piso que tiene el escenario, en ocasiones se logran cálculos más precisos estimando el costo con base en el precio unitario por metro cuadrado del área de muros. Cuando se usan techos fijos, pueden calcularse sólo como otras superficies de pared.

Si se tienen en mente cubiertas para pisos, como láminas vinílicas, listones de madera dura, o alfombras de pared a pared, deberán incluirse conforme al precio que tienen en el mercado en ese momento.

Estos sistemas de estimación de costos, que provienen del ramo de la construcción, no son sin embargo siempre aplicables al proceso de la construcción de un set para una película.

La naturaleza misma de los criterios inusuales que deben seguirse en el caso de un set cinematográfico excluye la posibilidad de un enfoque científico para la estimación del costo. ¿Qué duración se espera que tenga el set? ¿Cuántos duplicados de esa ventana que se rompe se necesitarán para la secuencia del incendio?

Hay veces en que parece funcionar mejor el sistema de "visualizar el proyecto". Repasar el trabajo que ha de llevarse a cabo desde el primer día hasta su terminación.

Visualizar el tamaño de los equipos de trabajo y de la duración de éste, calcular su costo y añadir una cantidad similar para el costo de materiales. Esto proporcionará un número base al cual añadir, o del cual restar, con base en las condiciones específicas

de ese set en particular. Y si se tiene conocimientos de programas en computadoras como los básicos y 3D, facilita aun más el trabajo ahorrando tiempo y gastos.

Hacer estas preguntas...

¿Está familiarizado el equipo de trabajo con el tipo de construcción que se realiza en set?

¿El set será construido en un escenario (las condiciones más comunes), en una locación (hay que considerar posibles retrasos por cambios de clima), o en un escenario provisional. (El uso de almacenes y espacios rentados donde es impráctico o no se puede sujetar o clavar en pisos, a menudo hace preciso el uso de puntales para sostener las paredes)

¿Se emplearán materiales exóticos o materiales de construcción difíciles de encontrar en el mercado?

Estas consideraciones, además de la intuición basada en la experiencia previa, normalmente proporcionan una estimación lo bastante buena para conseguir un listado pormenorizado de las horas de trabajo y de las cantidades de material necesarias. No obstante, para el director de arte que se inicia, el consejo sería hacer esa lista y que se familiarizara con el costo de la mano de obra y los materiales en su área.

Que haga sus primeros cálculos con la ayuda de un contratista o de un maestro de obras. En cuanto tenga en su haber la realización de unos cuantos proyectos, no tendrá ya más que repetir esta labor, y conseguirá una mejor apreciación de los procesos de estimación.

Las dificultades de las primeras estimaciones son, en su mayor parte, obvias. Sin embargo, hay algunos peligros sutiles que con un poco de lógica pueden preverse. Estos gastos no siempre pueden evitarse, pero en ocasiones pueden preverse y ponerse aparte del presupuesto generalmente frágil para la construcción de sets.

Por ejemplo: Cuando hay un traslado a una nueva locación puede necesitarse de cierto trabajo de carpintería para estantería en donde poner baratijas de utilería -y para preparar espacios para maquillar, para vestuario y para almacenar cosas. El trabajo de cubrir los objetos que quedan a la intemperie en una locación en la que hay que trabajar de un día para otro, a menudo requiere de la ayuda del equipo de construcción de sets.

El costo de desmontar sets y de dar los últimos toques en locaciones rentadas son gastos obvios, pero muy a menudo se subestiman.

Algunos estudios de Alquiler Añaden un porcentaje del costo de construcción como "cargo por desmonte", ya sea que ellos planeen desmontar el set o no. Con frecuencia en locación se contrata una compañía local o a un individuo para desmontar varias partes del set. En caso de que se hayan hecho mejoras a un escenario, es frecuente que se dejen. El valor del trabajo puede a veces negociarse como parte del convenio de alquiler del lugar. La buena voluntad producto de un uso cuidadoso de la propiedad del arrendador puede redituar en un buen acuerdo al final.

Entre los primeros gastos importantes de cualquier proyecto están los gastos de preproducción de la construcción del set. En consecuencia, el presupuesto del director de arte es el primero en enfrentarse al escrutinio del departamento de producción.

Es importante mantener al día tanto al departamento de producción como al director respecto a los avances en la construcción del set, sobre todo en las primeras fases de preproducción.

Una vez que el director demuestra que está consciente del presupuesto y que controla sus gastos, la vida se vuelve más sencilla y cualquier sugerencia futura en cuanto a modificaciones del set se coloca en un contexto de consideración seria y no como un disparate caprichoso.

Con optimismo, para cuando se requiera el presupuesto, se contará con el apoyo de un coordinador de construcción que puede ayudar en esta ciencia menos que exacta. Es aquí donde la asociación anterior del director de arte y el coordinador de construcción da resultados.

Si cada uno está familiarizado con la forma de trabajo del otro, sabrán muy bien qué clase de demandas y compromisos pueden esperar uno del otro. Esto puede ser muy útil cuando consideras que los primeros presupuestos se basan en una muy escasa información, pues no todas las locaciones han sido establecidas, los esbozos de trabajo aún no han sido realizados, los diseños "si los hay" son aún bocetos, y en muchos casos todavía no han sido establecidas las fuentes locales de material y mano de obra.

Los documentos a elaborar a partir del guión son, una lista de locaciones, un plan de trabajo, lista de utilería, el plan de rodaje, y un presupuesto detallado y definitivo del costo total.

NOTA: Del punto 4.1.1 es un resumen de los artículos de la revista Estudios Cinematográficos #3 Pág. 21-26

4.2 COMPROMISO CREATIVO EN GRUPO Y ALTERNATIVAS

Siempre partes de una base generalmente vivencial, de algo que has visto; el problema es dar forma a esa idea original, y que difícilmente el resultado se acerca a esa idea original puesto que es una vivencia, y lo que haces es reproducirla.

Hacer cine y pensar en términos de ficción implica una reproducción de la realidad, y por lo tanto, muy difícilmente, esa reproducción va a semejarse a la idea original.

La idea original de un proyecto es simplemente lo que da impulso a todo el proceso creativo, y esa idea original tiende a enriquecerse en el mejor de los casos, con la participación, con las diversas opiniones, e incluso gracias al encuentro físico de los diferentes elementos.

El compromiso del grupo en un grupo, es de convocar al equipo de trabajo para enfrentarse a cargos haciéndose responsables de todo el proceso del proyecto, con su propia creatividad, para conseguir un buen resultado.

Normalmente, en el proceso de diseño de una película, se comienza por leer el guión y a veces sucede que el fotógrafo no hace caso o que en la producción la dirección de arte es de lo último que se acuerdan, a lo que menos dinero se asigna, y cuando están filmando dan por hecho que todo está bien y no costó ningún trabajo, que todo es naturalmente bueno.

No siempre es un regateo, y aunque el productor y el director de arte consideran en cuanto al presupuesto, están los superproductores, quienes ponen el dinero, y ellos pueden decidir que no hay dinero, entonces te ves en la necesidad de limitarte, pero uno accede a condición de que determinadas locaciones queden semivestidas y no te vayan a pedir otras cosas: Ahí comienza la lucha porque finalmente tampoco eso se respeta.

Siempre hay un estira y afloja en el presupuesto, pero es parte importante del diseño de producción o de la dirección de arte, porque si te haces de la reputación de que siempre te pasas de presupuesto no va haber quien te contrate, por bueno que seas.

Es importante saber guardar el dinero y pedir lo suficiente, y a veces es muy difícil porque normalmente cuando haces el presupuesto ni están las locaciones ni existen diseños, lo único que hay es la lectura de un guión y es complicado hacer un presupuesto que te permita quedar protegido con base solo en eso.

Antes de comenzar la película sabes que locaciones tienes, si hay que construir y qué es lo que se va a construir, un montón de cosas que no son claras cuando lees el guión, entonces pides auxilio a tiempo, avisas que no se puede hacer esto o aquello si no te dan dinero; O bien puede suceder que el dinero que pediste alcance porque son puras locaciones, sólo pintura, y entonces no tienes problema.

Pero siempre es un estira y afloja, y desgraciadamente en el cine mexicano hay muy poco respeto al esfuerzo que hace el departamento de arte para conseguir incluso las cosas gratis, muebles prestados, obras de arte gratis, etc.

En la preparación de un film, que si constituye un trabajo creativo en coordinación con la dirección y la fotografía, a través de varias lecturas del guión y propuestas visuales, también mediante sesiones con el realizador para definir cuál es su visión, que peticiones tiene, que espera de los actores.

En ese sentido funciona muy bien echar mano de lo que llaman en teatro "construcción del personaje" que a veces el director ya tiene elaborada y a veces no, para a partir de ahí armar su entorno: En que circunstancias vive; cuál es el pasado con que carga... todos estos datos se deben reflejar en su entorno, de ello depende.

Por ejemplo: ¿Qué colores va a haber en su ambiente según lo hemos concebido? Este trabajo incluso se realiza posteriormente con los actores una vez que se ha hecho el casting, para que ellos también contribuyan a crear ese contexto.

Como director de arte se inspira y propone al director, el director a su vez se inspira y hace sus propuestas, y así surge un buen trabajo de equipo; y si además participa el actor surgen cosas que uno por si solo no habría imaginado: Colores, ambientes, objetos, muebles y hasta los más insignificantes detalles.

Algo que sucede también ahora es que hay una colaboración muy estrecha entre la dirección artística y la fotografía. Uno solo no rinde ni la mitad de lo que se puede lograr trabajando en equipo; Uno se puede imaginar muchas cosas, pero quizá se te escape lo que te da el conocer la visión del director, las necesidades técnicas de la cinefotografía y la sensibilidad de los actores; Todo esto constituye un conjunto que se tiene que tomar en cuenta.

Otra cosa importante es considerar que la dirección artística supone, a su vez, todo un equipo de gente: Si bien puede ser que a mí me corresponda dirigir al equipo de arte, igualmente importante es el trabajo del escenógrafo, el decorador o el coordinador para lograr un bloque sólido que reciba las propuestas de otros departamentos y a su vez ofrezca nuevas propuestas.

Una película bien preparada con un storyboard permite saber que encuadres prepara el camarógrafo, pues de este modo sabemos en que pared poner énfasis y cuál preparar por si él quiere hacer un reverso aunque afirmen que no lo hará. Esto ha sido también parte de un proceso de empezar en la total ingenuidad del superesfuerzo, de dar todo y luego ver que se filma el 10%, ha pasado a tener clara la necesidad de un largo proceso de preparación junto con dirección, fotografía y actores.

Si el guión dice "Interior. Cuarto", la pregunta es ¿Quién va a vivir ahí? Digamos que ahí vive un deportista, la siguiente pregunta es ¿En qué tipo de zona va a estar su casa?, en una colonia popular, o en una zona residencial, todo depende realmente de que personaje va a vivir o vivió en ese cuarto, ésa es la clave.

Si alguien pasa por un cuarto que no está habitado, también pensar quién vivió ahí, qué historia me cuenta ese cuarto: Si son paredes limpias y preciosas, o si son paredes con una capa de cochambre donde se ve un papel tapiz que alguien puso hace años, o si tiene una decoración pretenciosa, estilo gringo, con un papel tapiz precioso, etc.

A partir de ahí empiezan a definirse los muebles, y también el pasado de este personaje. Conformando ese pasado sabes si el personaje tiene o no una foto. Todo gira en torno al personaje, él dicta que tipo de mesa, de sillas, de cama, qué papel tapiz, de qué color, si la habitación tiene un foco pelón o un tipo de lámpara de los cincuentas o setentas, o la más moderna.

Y en el caso de las películas de época, donde hay un proceso de investigación y búsqueda de imágenes. Entonces buscar libros, archivos, ir a librerías, comprar y reunir material, sacar fotocopias, reunir todo y empezar a clasificar pensando en posibles sets. Ver en el guión que se necesita determinado lugar, cierto ambiente para un personaje, y como ya tenemos investigación, se sabe como eran los muebles.

De ahí pasamos a visitar tiendas de antigüedades, fotografiar, hacer un collage de iluminación, muebles para sala, muebles para recámara según los requerimientos, papeles tapiz, mucha tela, tapetes, cojines, cerámicas, porcelana, copas, sillas para exterior de un jardín, por decir algo.

En películas de época actual para los muebles y accesorios que se usan se debe ir a mercados de segunda mano como el de San Felipe, o Portales, la cuadrilla de los Estudios Churubusco, bodegas de la UNAM, y si se trata de televisión, dentro de la misma empresa, o en alguna tienda departamental, al no encontrar lo que se necesita se obstaculiza el trabajo y lo hace muy laborioso, pero por otro lado también supone un trabajo muy creativo de búsqueda de accesorios e inspiración, te obliga a buscar lugares donde viva gente como tú crees que vive tu personaje.

Hacer un scouting de lugares y de gente también, incluso entrevistas a personas que viven como nuestros personajes para no errar, junto con el director e incluso con el fotógrafo, una buena investigación, y así como hay mercados de viejo para utilería y muebles, hay mercados también con cosas actualizadas y con descuentos.

Cuando termina la etapa de preparación y empieza el rodaje, pensando en una película mexicana o en una grabación de programa, en el departamento de arte que personas son las que necesitas para que funcione todo trabajo.

Fundamentalmente y todo el tiempo, un coordinador de arte, quien no solo lleva las cuentas sino que coordina también el pago a peones, llamadas, compra de materiales, el transporte, etc., para hacer al departamento lo más independiente posible y no ser una carga para producción;

Por lo demás, un buen decorador que sepa organizarse para montar y desmontar, alguien en el set que tenga una buena visión y pueda ser propositivo con el director cuando se trata de reunir ciertos elementos para el cuadro, y un buen útilero que proponga y contribuya con su iniciativa, aunque en este campo hay una gran carencia.

Si el proyecto es muy vasto en diseños, si se requieren diseños espectaculares, o pósters, revistas, fotos, hay una persona que se dedica a esto, sea con computadora o de otra forma, y esa persona se mantiene a lo largo de la película o a veces sólo está en la preparación, según los requerimientos de cada proyecto.

Lo básico es: Escenógrafo, decorador, el coordinador y sus asistentes, y otra vez, dependiendo del proyecto, mientras más haya que hacer mayor será la cantidad de asistentes que se requiera. Lo importante es saber con cuanta anticipación hay que preparar para poder afinar los detalles con tiempo, y luego desmontar y estar montando a la vez.

NOTA: La información escrita son experiencias personales, y de información que adquirí de artículos de las revistas de actualización, técnicas y academia del CUEC. Así como de las entrevistas realizadas a diferentes personalidades.





Ejemplo de un storyboard para un comercial.

J. Walter Thompson

ODT: _____ FECHA: 22 de Feb del 2000.

CLIENTE: Kellogg
 MARCA: Corn Flakes.
 FILMED T.V.: 30"
 TEMA: PUNCHIS PUNCHIS.

REP. DE CUENTA
 REDACTOR
 DIR. DE ARTE
 APR. DE SALUBRIDAD
 AL AIRE

VIDEO		AUDIO
<p>1</p> <p>En la sala de su casa, una chica adolescente baila singularmente música electrónica.</p>		<p>FX: música "punchis punchis"</p>
<p>2</p> <p>Corte a mano de una mujer que saca de la alacena una caja de Corn Flakes de Kellogg's.</p>		<p>FX: música "punchis punchis" a distancia.</p>
<p>3</p> <p>Corte close up de la mamá que alerta cacucha el ruido de su hija y voltea con extrañeza.</p>		<p>FX: música "punchis punchis" a distancia.</p>
<p>4</p> <p>La mamá voltea y ve a través de la ventana de la cocina a su hija haciendo sus singulares pasos.</p>		<p>FX: música "punchis punchis" a distancia.</p>

4.3 PLATOS DE TELEVISIÓN Y ACCESORIOS DE UN DECORADO.

Construir o diseñar un escenario, situar una escena en el plato o en una locación exterior con diferentes muebles y cuadros. Ambientar una entrevista requiere interpretar el plano de un dibujo en planta del escenario.

El preparar no solo es establecer las proporciones de la cámara y de la iluminación, sino también comprobar si el escenario debe ser redecorado para que los tiros de cámara sean más efectivos. Saber como desenvolverse con el espacio de un estudio ayudara a mejorar el aspecto que se ofrece a los espectadores. Se debe conocer como preparar simples gráficos para la cámara de televisión.

ESCENARIO DE TELEVISION.

La cámara de televisión mira hacia un escenario a cierta distancia y el escenario debe estar lo suficientemente detallado como para que parezca real y proporcione imágenes con espacios vacíos.

Sin tener en cuenta si se trata de un escenario abstracto o de una sala de estar real, el escenario tiene que estar preparado para permitir movimientos de cámara, diferentes angulaciones, colocación de micrófonos, iluminación adecuada y un espacio de acción en el que puedan desenvolverse los actores y presentadores.

Para completar el conjunto de todos estos requisitos, se usa normalmente cuatro tipos de escenario. {Unidades de escenario estándares, unidades colgantes, plataformas, accesorios de plato.}

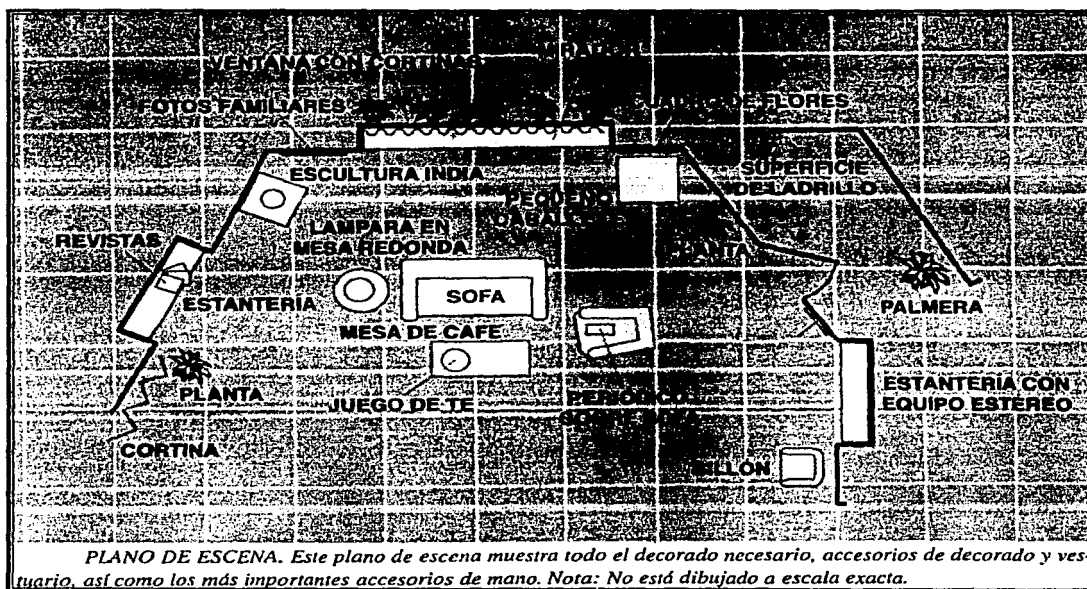
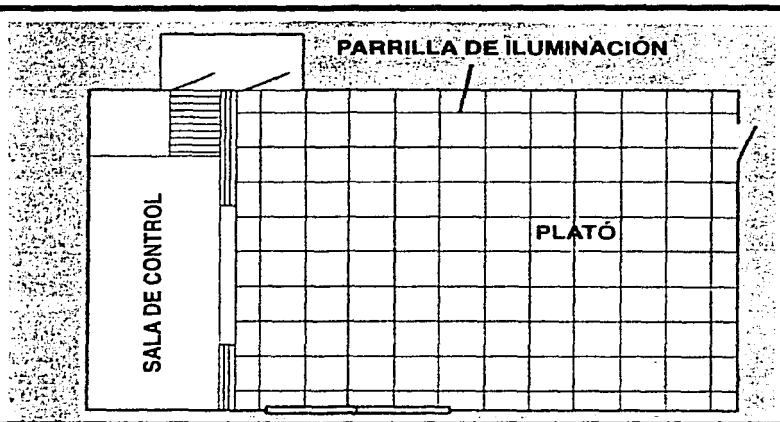
El primero unidades de escenario; Consiste en paneles suaves o duros para paredes y una amplia variedad de módulos de plato. Ambos se usan para simular el interior y exterior de las paredes.

Los paneles son unidades de fondo que consisten en un tablón de madera ligero cubierto con muselina o lienzo, los más fuertes están hechos de fibra de vidrio. Los ligeros son ideales para producciones sencillas, y los duros para producciones más ambiciosas.

Los escenarios permanentes, para pequeñas situaciones, donde no es posible construir nuevos decorados para cada espectáculo, aprovechar módulos de escenarios y variar su configuración.

Un modulo de decorado es una serie de piezas de decoración planas y tridimensionales cuyas dimensiones encajan bien sean utilizadas verticalmente y horizontalmente o combinadas.

PLANO DEL ESTUDIO.
REJILLA. El plano de escena muestra las dimensiones del suelo del estudio, el cual es definido más allá por la rejilla de iluminación o por un patrón similar



La segunda, las unidades colgantes; Están sujetas a carriles aéreos como pueden ser las rejillas de iluminación o el emparrillado de luces: El ciclorama, telones y paños y cortinas.

El ciclorama; El fondo colgante más versátil, una pieza continua de muselina o lona extendida a lo largo de dos a cuatro paredes del estudio. Algunos tienen una segunda cortina de material ligeramente tramada denominada rejilla, difusor de tejido traslucido, colgado frente a estos para romper la luz antes de que golpee el ciclorama, produciendo un suave fondo uniforme.

Telón; Es un rollo ancho de lona con una escena de fondo pintado sobre él. Proporciona escenarios estilizados donde el espectador es muy consciente de que la acción ocurre frente a un telón. Algunos telones consisten en grandes foto-murales para efectos de fondo más realistas.

Un telón chroma-key es un rollo ancho de tela azul, que se puede bajar e incluso extender sobre parte del suelo del estudio para hacer chroma-key.

Paños y cortinas; Cuando se elijan paños, no se emplean modelos muy finos. Los paños normalmente están sujetos a listones de 1x3 y colgados desde la parte superior de los decorados. La mayoría de las cortinas deberían ser suficientemente traslúcidas como para dejar pasar la luz trasera sin revelar piezas escénicas que pueden estar en la parte trasera del escenario.

La tercera.- Plataformas; Los diversos tipos son mecanismos de elevación. Las plataformas normales son de 15 o 30 cm de altura y se pueden apilar. Si usamos una plataforma para entrevistas, por ejemplo, se puede cubrir con piezas de alfombra, o amortiguar el sonido rellenando el interior de la plataforma con goma espuma.

Algunas plataformas de 15 cm tienen cuatro ruedecillas de manera que se pueden mover a 360 grados. Tales plataformas son denominadas vagones. Se puede montar un decorado completo, en una serie de vagones e incluso moverlos fácilmente dentro y fuera del estudio. Una vez en su ubicación definitiva, los vagones deben estar calzados, con cuñas de madera y sacos de arena para que no se muevan inesperadamente.

Las grandes plataformas y escenarios de muro son amenudo soportados por una estructura de rejilla de acero, que funciona como un gran conjunto de construcción. La ventaja es que es duradero y ligero permitiendo un fácil desmantelamiento de piezas escénicas.

La cuarta.- Accesorios del plato, piezas y decorados; Son importantes elementos escénicos. Consisten en objetos tridimensionales de estacionamiento libre, tales como pilares, pilones que parecen como pilares de tres lados, curvaturas que son piezas de escenarios curvas, pantallas plegables, escalones y periactos, que son una gran unidad vertical que simula un gran pilón. Se mueve y gira sobre ruedecillas. La mayoría de los

perfactos están pintados de manera diferente en cada lado para permitir rápidos cambios de escena.

ACCESORIOS DE DECORADO Y VESTUARIO

Los accesorios de escena; Esto incluye el tipo común de los muebles y artículos contruidos para un decorado específico, como escritorios, atriles o tableros de mesa. Para el típico complemento de programas, algunos muebles para crear modernas salas de estar, un estudio, una oficina, una zona de entrevista, y quizás un exterior con mesa y sillas.

Los accesorios del decorado; Son elementos importantes para determinar el estilo y carácter del decorado (paños, cuadros, lámparas, chimeneas, plantas de interior, esculturas, portavelas, etc;)

Los accesorios de mano; Consisten en todos los objetos que llevan los artistas o el actor durante el espectáculo. En televisión los accesorios de mano tienen que ser realistas (platos, teléfonos, comidas, bebidas, maletas, etc;)

Si se necesita suprimir el decorado y construirlo de nuevo para las diferentes sesiones de grabación, han de marcarse todos los accesorios utilizados y tomarse varias fotografías del decorado antes de retirar los accesorios. De esta manera aseguraremos que los mismos accesorios aparecen en el mismo lugar al restablecer la grabación.

ELEMENTOS DE DISEÑO ESCENICO

El plano de escena; El diseño del escenario es un dibujo a escala, que es literalmente un plano del suelo del estudio. La escala del plano de escena varia, pero normalmente es 1 sobre 50.

Todo el escenario y accesorios del decorado se dibujan posteriormente en el plano de escena en la posición correcta con relación a las paredes del estudio y a la rejilla de iluminación.

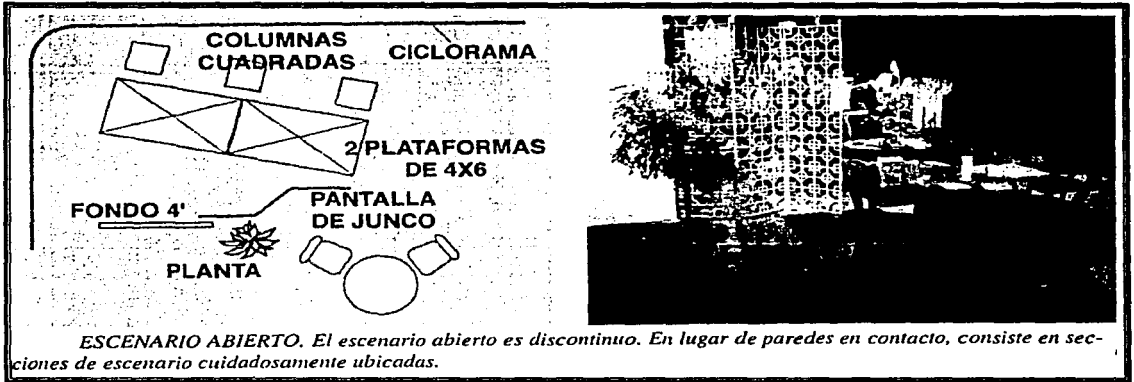
Un plano de escena que es como un proyecto para una casa, dibujado a escala se puede utilizar las plantillas que tienen figuras de muebles estándar que están disponibles en tiendas de libros o almacenes de accesorios de dibujo. , La mayoría de directores artísticos utilizan ordenadores con software especializado para crear planos de escena y diseño de decorados.

El escenario abierto; El decorado abierto es discontinuo. Esto significa que solo se emplea las partes más importantes de una habitación, mesa, un mostrador, columna o pantalla, paredes de libre emplazamiento con cuadros en ellas, etc. Este puede parecer extremadamente real, proporciona partes individuales (muebles, decorados, cuadros, lámparas) que son tratadas de forma realista. El fondo uniforme para el decorado abierto puede ser un ciclorama no iluminado.

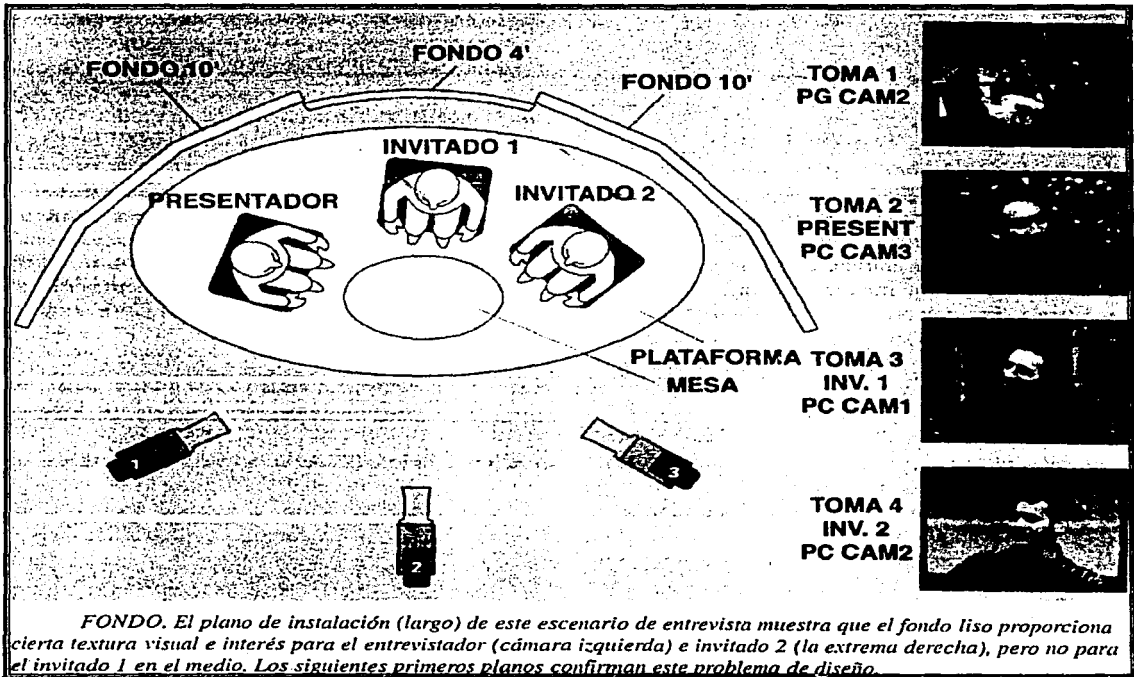
Decorados de fondos y plataformas; El fondo de un decorado ayuda a unificar una secuencia de planos y ubica la acción en un solo ambiente. Puede también proporcionar variedad visual en una aparente acción estática. La mayoría de las plataformas se emplean para mantener la cámara mirando hacia abajo y para actores que están sentados.

Tratamiento del suelo del estudio; Dos consideraciones en el tratamiento son que.- el embellecimiento no debe interferir con los movimientos de la cámara y micrófonos direccionales y segundo, tiene que ser fácil de retirar una vez que el programa haya terminado. Los tratamientos mas conocidos incluyen, alfombrillas y estereras, baldosas de plástico, tiras de goma, y pintura. Estas son sin interferir con los movimientos de la cámara mientras se esta grabando es decir, cuando están en el aire

**NOTA: .4.3 Resumen del libro El manual de producción para Vídeo y T.V.
HERBERT ZETTL, escuela de Cine y Vídeo p,p 335-343, 366-379.**



ESCENARIO ABIERTO. El escenario abierto es discontinuo. En lugar de paredes en contacto, consiste en secciones de escenario cuidadosamente ubicadas.



FONDO. El plano de instalación (largo) de este escenario de entrevista muestra que el fondo liso proporciona cierta textura visual e interés para el entrevistador (cámara izquierda) e invitado 2 (la extrema derecha), pero no para el invitado 1 en el medio. Los siguientes primeros planos confirman este problema de diseño.

4.4 RELACIÓN AFECTIVA ENTRE EL GUION PERSONAJES Y ESPECTADORES.

El ser humano será siempre el tema de mayor importancia para el cine. El close-up es como la quintaesencia del film humano. Nada podría justificar un film con seres humanos que careciera de acercamientos a la fuente misma de toda comunicación.

El propósito por definir un estilo cinematográfico que estuviera determinado por el empleo, entre otros elementos expresivos, de los emplazamientos de cámara subjetivos (designar como "subjetivas"), por la ubicación de la cámara fuera y dentro de las acciones y por las posibilidades narrativas de la resultante sucesión y alternancia de escenas objetivas y subjetivas, con la finalidad de adentrar al espectador en el acontecer interior de los personajes y hacerlo participe, con la mayor intensidad emocional, de las vicisitudes que encaran en el curso de la trama.

Es decir, realizar un film que genere una plena comunicación emocional entre la instancia narrativa (el guionista y el director), los personajes y el espectador.

Para realizar una película más cinematográfica a partir del uso privilegiado y seriado de las subjetivas.

Subjetivas: ¿ver o mirar?

En un principio es necesario distinguir el concepto "ver", del concepto "mirar". Si atendemos a nuestra manera cotidiana de hablar, nos percatamos de que utilizamos las palabras "ver" y "mirar" como sinónimos. Sin embargo, aunque son conceptos estrechamente relacionados, en rigor y para nuestro propósito, deberían significar cosas distintas.

Ver significa en su primera y más importante acepción: El sentido de la vista. Percibir por los ojos la forma y color de los objetos mediante la acción de la luz.

En tanto que mirar, en sus más importantes acepciones significa: Fijar la vista o la atención en una persona o cosa. Observar los actos de alguien. Atender, estimar una cosa. Concernir, atañer. Pensar, considerar, tener en cuenta. Inquirir, buscar una cosa; informarse de ella.

Ejemplo...

Un personaje está sentado ante la barra de un bar, tranquilo, bebiendo una copa de calvados mientras espera a la mujer que ama su atención está centrada en la espera y en su copa; de manera que todas las cosas que están a su alrededor y que ve: el barman, el mostrador, reflejados en el espejo del mostrador, a su espalda el ir y venir de los clientes, las mesas y un reloj de pared, efectivamente son vistas por él.

Pero en tanto que nada de ese contexto es relevante ni llama particularmente su atención, ninguna de esas cosas llega a formar parte de sus pensamientos ni de sus emociones, determinados básicamente por la expectativa de encontrarse con ella; de manera que ve esas cosas sin reparar realmente en ellas.

De manera que para representar cinematográficamente su espera en el bar, en rigor, no necesito emplear ninguna subjetiva para mostrar las cosas que lo rodean y que simplemente vio; ya que su atención está enfocada en los recuerdos (las imágenes) de la mujer que espera y en el calvados que bebe. En ese momento, la realidad más importante para él es su imaginación y no la realidad irrelevante que le circunda.

En cambio, si al esperar en el bar, un inesperado, confuso y creciente clamor proveniente del exterior lo saca de su ensimismamiento y lo hace mirar hacia la calle a través de la ventana; y mira a los transeúntes que, desconcertados y curiosos al igual que él se detienen y dirigen su mirada expectante hacia lo que sucede más allá en la perspectiva de la calle lo cual, desde su lugar, no puede mirar; Le harán reaccionar y mirar en el espejo del mostrador el reloj de pared ubicado a su espalda.

Y al caer en la cuenta de que su mujer se ha retrasado y discernir el ya más cercano clamor -mezcla de los gritos iracundos de una manifestación de obreros inconformes, el retumbar pesado y seco producido por las botas de un pelotón de granaderos que avanza, y el repentino inicio de una balacera, volverá a mirar hacia la calle, ahora profundamente alarmado.

Y si un obrero pasara corriendo desesperado intentando escapar de las balas, y cayera ensangrentado e inerte en el umbral de la entrada del bar; Él sería preso de la angustia al imaginar que a su mujer le pueda haber ocurrido algo a causa de los sucesos del exterior. Entonces se levantaría de inmediato y saldría del bar en su busca.

Aquí está plenamente justificado y es necesario el empleo de tres subjetivas intercaladas en una serie de escenas objetivas:

- 1) la que permite mirar por primera vez la calle a través de la ventana
- 2) la que permite mirar la hora en el reloj de pared
- 3) la que permite mirar la aparición del obrero y su caída en el umbral de la entrada del bar.

Figuras filmosintácticas subjetivas.

Es conveniente hacer referencia a las condiciones filmosintácticas que permiten intercalar una escena subjetiva en el discurso fílmico, para que sea aceptada y comprendida por el espectador como subjetiva.

Si un emplazamiento de cámara ha sido pensado para mostrar lo que un personaje mira, es evidente que antes de mostrar lo que mira, antes de la subjetiva, necesariamente se debe mostrar primero, mediante una escena objetiva, al personaje en el acto de mirar y, consecuentemente, la escena que lo muestra, cumplen la función dramática de suscitar en el espectador la necesidad de mirar aquello que el personaje mira.

Ahora bien, si a continuación de la subjetiva consideramos la posibilidad de articular otra escena objetiva que muestre la reacción del personaje y su decisión de actuar en relación con lo que ha mirado, construimos una breve figura filmo-sintáctica de tres escenas que puede ser fundamental para que la trama avance hacia la solución del conflicto.

1. Objetiva: el personaje voltea para mirar algo que llama su atención (ubicado en el espacio fuera de cuadro).
2. Subjetiva: se muestra aquello que el personaje mira, de la manera como lo mira.
3. Objetiva: el personaje reacciona, decide actuar y actúa en relación con lo que ha mirado.

Así, una subjetiva asociada a la escena objetiva que le antecede y a la objetiva que le sucede, puede representar de la manera más elocuente el ejercicio de la voluntad del personaje, siempre y cuando su utilización corresponda a un momento en que el personaje sea afectado directa e íntimamente por lo que sucede en su entorno y mira; y que esa situación sea tal, que lo obligue a tomar una decisión para actuar en relación con lo que ha mirado.

En consecuencia, la articulación de una subjetiva con su causa (escena 1: objetiva) y su efecto (escena 3: objetiva), constituye la esencia dinámica, el impulso básico para que la trama avance hacia la solución del conflicto.

Y es con base en estos dos primeros atributos que las figuras filmsintácticas subjetivas resultan ser el paradigma de la narración visual en primera persona: miramos lo que el personaje mira, de la manera como lo mira; participamos de su acontecer interior al conocer la reacción ante lo que ha mirado y es su voluntad la que en ese momento conduce la acción de la trama.

Como afirmaban entusiastas y maravillados los primeros teóricos del cine, con el primer plano o close up, dada la proximidad de la cámara (o de su lente) al rostro del personaje, podemos observar íntimamente y con todo detalle sus reacciones gestuales; sus ojos y su mirada nos revelan su acontecer interior, sus sentimientos, su alma.

De manera que cuando estas dos escenas objetivas son primeros planos, complementan del modo más eficaz el sentido de la subjetiva y son determinantes para el sentido que adquiere la figura filmsintáctica subjetiva en su conjunto.

Incongruencia en la forma convencional de narrar una película en primera persona.

Un aspecto importante de la narración fílmica, que tanto el guionista como el realizador deben definir, es la manera como será referida la historia de la película al público: si será narrada en tercera o primera persona. Y en ello mucho tiene que ver el grado afectivo que deseen conferirle a la relación entre los personajes y el espectador.

En los filmes que son narrados en tercera persona, la convención establece que alguien (el director: la primera persona) le cuenta a otro (el público: la segunda persona) "Lo que el protagonista y otros hacen" "lo que a él y a otros les sucede" (los personajes: Una y varias terceras personas). Lo cual implica otras dos características importantes de la composición dramático-fílmica: a) que el guionista y el realizador asumen abiertamente su función de instancia narrativa y b) que tal instancia convoca al espectador a presenciar los sucesos que conforman la trama, desde el punto de vista de la instancia narrativa.

Las películas narradas en primera persona según la forma convencional, se realizan con base en una incongruencia. Por una parte, la narración sonora se apoya en la voz en off del protagonista y, por otra, la narración visual se efectúa en tercera persona. Es decir, aunque se proclame mediante el uso de la voz en off del protagonista que el discurso fílmico es referido en primera persona -aparentemente sin que intervenga

ninguna otra instancia narrativa-, en realidad el protagonista es un falso narrador que encubre a la verdadera instancia narrativa que son el guionista y el realizador. De manera que, las historias filmicas así referidas, son una supuesta o falsa narración visual en primera persona.

El propósito de aprovechar al máximo la facultad expresiva de las subjetivas, y de lograr una comunión emocional plena entre instancia narrativa, personajes y espectador, el empleo de las figuras filmosintácticas subjetivas es fundamental para lograr que la narración visual y el discurso fílmico sean referidos efectivamente en primera persona.

Es oportuno mencionar la existencia y el uso habitual de escenas que, con toda justificación, pueden ser consideradas como "subjetivas falsas".

Tales escenas muestran aquello que el personaje mira; pero, curiosamente, la cámara no es emplazada en el lugar que ocupa el personaje. De modo que aquello que mira no es mostrado desde su punto de vista, sino con un emplazamiento objetivo determinado por el punto de vista del director.

Sin embargo, es posible que las subjetivas falsas sean un recurso expresivo importante, siempre y cuando su uso se sustente en un criterio dramático-fílmico.

En la medida que el director sea consciente de los distintos aspectos del estilo que desea desarrollar, partirá de una base sólida para la invención artística, para ejercer con libertad su creatividad, y para no tomar decisiones caprichosas en la composición de la forma que, la mayoría de las veces, resultan gratuitas, artificiosas e inorgánicas.

Resultados obtenidos hasta este punto de reflexión.

- a) Para conferirle a las subjetivas una función descriptivo-expresiva o la función de énfasis dramático-fílmico, es necesario tener un criterio para privilegiar y seriar su utilización, de manera que ésta no sea indiscriminada y excesiva al grado de que las subjetivas pierdan su facultad expresiva o de énfasis.
- b) Las subjetivas deben utilizarse únicamente cuando el personaje mira y no cuando ve.

- c) Aquello que muestra la subjetiva, ya sea la presencia y/o la acción de un sujeto o de un objeto, debe ser relevante para el desarrollo de la trama y la solución del conflicto.
- d) Aquello que muestra la subjetiva debe afectar intelectual y/o emocionalmente al personaje que mira, al grado de hacerlo reaccionar y tomar una decisión para actuar en relación con lo que ha mirado.
Es decir, la subjetiva asociada a la escena objetiva que le antecede y a la objetiva que le sigue debe representar el ejercicio de la voluntad del personaje y, consecuentemente, el impulso que su voluntad le transmite a la progresión de la trama.
- e) Para realizar una película narrada en primera persona, ya sea por el protagonista o por algún otro personaje, se debe asignar el uso de las subjetivas exclusivamente para ese personaje, de manera que la cámara adopte su punto de vista y que la narración visual se efectúe efectivamente en primera persona.
- f) Para elegir al personaje que referirá la historia fílmica en primera persona, es una condición elegir a un personaje que desempeñe la función de hilo conductor de la trama, esto es, que su voluntad impulse y conduzca la acción. Lo cual es posible, ya que en un film, por lo regular, varios personajes desempeñan esta función además del protagonista.

Estos seis puntos constituyen el criterio básico para una utilización rigurosa, privilegiada y seriada de las figuras filmsintácticas subjetivas, a partir del cual cada realizador, al orquestarlas con otros elementos expresivos cinematográficos, puede desarrollar un estilo muy personal que le permita establecer una intensa relación afectiva entre los personajes y el espectador.

Como ha quedado demostrado, en estas figuras filmsintácticas subjetivas la cámara se ubica fuera y dentro del personaje, fuera y dentro de la acción. Por ello, estas figuras son la representación cinematográfica más acabada del "ser" del personaje; y son el puente formal que el director tiende para comunicar lo más íntimo del personaje con lo más íntimo del espectador, y establecer entre ambos una plena comunión emocional.

Si yo como espectador miro en la pantalla a un personaje que mira; Y luego miro aquello que el personaje mira, de la manera como lo mira; y enseguida miro la reacción emocional y la decisión del personaje para actuar en relación con lo que ha mirado; comparto plenamente su experiencia porque me adentro en su intimidad, en la lógica de sus afanes y de sus sentimientos; comprendo sus actitudes, sus intenciones y sus

actos: conozco su alma y puedo acompañarlo en su lucha y sus vicisitudes por resolver un conflicto y alcanzar una meta.

Así, la expectativa que genera en mí la realización de sus actos, hace que su corazón se me revele, sorprendentemente, en el agitado palpitar del mío.

Para un buen director de arte, la inteligencia y sus operaciones abstractas y universales es un proceso evolutivo. La mente humana, con su poder de análisis y síntesis, es suprema y soberana.

LA ABSTRACCION.

Hemos afirmado que toda creación artística es fruto de un orden y de una armonía que emanan de la inteligencia. Es quitar algo, es despojar de los accesorios y quedarse con lo que interesa más.

En nuestro caso como artistas dentro del desarrollo en el departamento de arte, al vestir un set estamos creando una imagen, en donde ya conociendo la vida de cada uno de los personajes de la historia de un guión, debemos abstraer lo más importante de nuestro personaje para caracterizar el lugar que va habitar.

LA SIMPLICIDAD.

Aunque un cuadro este compuesto por muchos elementos, todos ellos deberán tender a una misma finalidad. Con ello se logra simplificar su significado inmediato. Se comprenderá por tanto, que mientras más fugaz sea la permanencia de una toma en la pantalla, más simple habrá de ser su impresión de unidad.

En la mayoría de las composiciones deberá existir un punto de atracción que acapare el interés.

Todo sujeto principal de una toma, sea objeto o persona, deberá aparecer destacado. Lo que más influye en esto es su separación del fondo o background.

Cualquier objeto o persona que aparezca detrás del objeto principal, sobrepuesto o mordiendo parcialmente su contorno, es peligroso, como un cuadro colgado, un florero etc.

Los recursos de la filmación para evitar esto en background son..

1. Desplazar objetos y personas cuando sea necesario para destacar el contorno del sujeto principal.
2. Diluir los objetos del fondo con luz más baja.
3. Filmar con diafragmas muy abiertos que reduzcan al mínimo la profundidad del campo y dejen en foco al sujeto principal, y así el fondo queda en flou; fuera de foco.

PROPUESTA.

Lo que yo propongo como método, es de proporcionar información en esta tesis, de lo que yo tuve que hacer y pasos que tuve que seguir para poder integrarme a un equipo de trabajo queriendo ser cada vez mejor en mi desempeño como asistente y posteriormente poder dirigir un equipo, además de conocer a los participantes dentro de una filmación o grabación, y como es que realizan el trabajo en el departamento de arte los directores de arte, quienes muchas veces son también los escenógrafos o decoradores cuando es necesario, esto con el fin de facilitar y tomar decisiones de cual sería el mejor método para realizar un proyecto, tratándose de quienes están relacionadas con los medios audiovisuales.

NOTA: 4.4 Resumen de un artículo del Profesor Titular de Guión en el CUEC Mirt Valdéz "Desde el foro" revista de actualización técnicas y academia del CUEC.

C A P I T U L O V

Experiencias personales

5.1 OPINIONES SOBRE EL TEMA

La dirección artística es un área difícil porque abarca mucho, en cierta medida da miedo no saber resolverla; incluso en el ámbito profesional se piensa que se puede resolver todo en el momento, que la dirección artística es cuestión de ingenio, y como artistas, piensan que van a poder inventar algo en el momento del rodaje, cosa que normalmente no sucede.

Puede ser muy difícil y más si no está bien organizado el trabajo con la producción y si no hay idea clara por parte de la realización de por qué debe, o no, haber cierto elemento en el encuadre.

La dirección artística supone mucho más que la mera creación física de un espacio; a veces el conseguir las cosas puede resolverlo efectivamente alguien de fuera, pero siempre y cuando el realizador, el fotógrafo y todos los involucrados en un proyecto tengan claridad de lo que hay detrás del corto para saber qué elementos pueden o no entrar en el cuadro.

Esto es lo que suele faltar: la conciencia de que todo lo que aparece en pantalla significa algo en la narración o en el lenguaje del cine, o de la televisión, y entonces empiezan a plagar el espacio fílmico de elementos que pueden estar o no, y terminan desgastándose en resolver cosas que, aunque para ellos sean muy importantes porque tienen cierto sentido, visualmente nunca se llegan a dar. Esto forma parte del proceso de aprendizaje, hay que estar conscientes de ello.

Ayudar o participar, eso es lo que te enseña, lo que te hace ser creativo, inventar, sacar de la nada, ver muchas películas, observar todo lo que te rodea, saber de historia de arte.

Algunas veces contábamos con muy pocos recursos y había que sacar las cosas de donde se pudiera: pidiendo prestado mobiliario o hacerlo, cosas de utilería o vestuario.

Hemos aprendido uno nunca llega con la verdad absoluta, no puedes emprender un proyecto pensando que eres lo máximo, es preciso estar dispuesto a abrirse a otras ideas porque cada director, cada fotógrafo, es diferente, como distintas son las visiones y las historias mismas.

Aprendimos que trabajar todo un set le sirve al actor, al director y al fotógrafo, porque los ubica dentro de un ambiente y pueden sentirse parte de él. De este modo les das la oportunidad de que si quieren voltear a algún lado pueden hacerlo porque el set está vestido. Trabajar con un director que proponga, que te diga qué es lo que

quiere porque lo tiene clarísimo; Se trabaja más a gusto así que si tienes que inventar, y aunque sea divertido tener la posibilidad de inventar, te queda la duda de si habrás entendido lo que te quiso decir o no.

A veces la calle te ofrece cosas maravillosas, elementos increíbles que te parecen interesantes porque funcionan a la perfección. Para esto funciona muy bien el irse de scouting, porque siempre surgen ideas, y aunque el guión diga otra cosa, si les encantó una locación que implica cambios - el patio de atrás, que nadie había considerado pero se ve interesante: Se puede ver a través de la ventana el tendedero y el tinaco., Cuántas veces no pasa que una locación se "cae" y hay que ir a buscar otra.

Una locación siempre te da algo de donde partir, pero tienen la desventaja de que hay cosas que se escapan a tu control: es más difícil manejar una calle con tráfico, cables y letreros que controlar lo que hay en un foro.

A veces la inexperiencia o el exceso de entusiasmo que no deja lugar a la reflexión pueden llevar a que un ejercicio que contiene una buena idea, o un buen guión, tenga una realización terriblemente mala porque no se consideraron los elementos para resolver la narración.

Creemos que hace falta un poco más de apoyo teórico en el sentido de proporcionar elementos de análisis. Serviría, por ejemplo, analizar materiales ya hechos - incluso pudieran ser de la escuela - y poner en claro la importancia real y concreta de los elementos de arte en la efectividad final de una película o programa.

Uno de los problemas es la falta de materiales bibliográficos. Mucho de lo que hay es más bien histórico, pero no hay suficiente material para un acercamiento más teórico; y del cine mexicano en particular no existen materiales, hay que irlos creando y adaptando a partir de los libros existentes, sobre todo ingleses y estadounidenses, a la realidad concreta de la realización y de las producciones que se hacen en México.

Además no hay una materia especializada para el departamento de arte. Sin duda es muy interesante saber cómo funciona el departamento de arte de películas extranjeras, pero en nuestro contexto es una rareza.

En una producción mexicana terminas trabajando con un presupuesto bajo y con pocas personas, y entonces tienes que resolver cosas sin el apoyo de la infraestructura que existen en otras cinematografías.

Lo fundamental es tener conciencia de un buen trabajo de dirección artística, que no se trata de poner elementos que queden bonitos en el encuadre, sino que todo debe girar en torno a la intención del relato, o del ejercicio en general.

En cuanto a la importancia a veces innecesaria que se otorga al uso de tecnología sofisticada, hay cosas que pueden resolverse con ingenio y no necesariamente con dinero.

Sí, puedes crear un encuadre con profundidad, por ejemplo, con un elemento en primer plano y otro en tercero, y eso te puede dar un set interesante sin necesidad de gastar demasiado; si se tiene claro el concepto, a lo mejor se puede resolver con los tres elementos que se pudieron conseguir, un manejo adecuado de la realización, el encuadre, el emplazamiento de la cámara y la puesta en escena; finalmente ése es el reto del cine.

Estos son comentarios que hemos tenido entre compañeros de trabajo y de respuestas que tuve de algunas entrevistas a diferentes personalidades, así como de datos obtenidos de bibliografía.

Mi primer trabajo profesional, fue como asistente del Director de Arte, Carlos Gutiérrez, en la producción:

"BAJO LOS SIGNOS DEL ZODIACO" la cual posteriormente fue titulada **"UN INSTANTE PARA MORIR"** producida en 35 mm por Abraham Cherem y dirigida por Cristian González. Esta película es una ficción policíaca la cual maneja los espacios irreales sin dejar de reflejar el carácter de los personajes. Participan actores conocidos. Humberto Zurita, Sebastián Ligarde, Maribel Guardia, Agustín Bernal.

Otra participación que fue de 16 mm (video home):

"UNA TUMBA ABANDONADA"

Género: Acción - drama

Dirección: Roberto Marroquín

Productora: Plantinius Filmes

Es mi primera experiencia fuera de la ciudad. Se filmó en un pueblo llamado Autlán en Guadalajara. Aquí participé como asistente de producción, aprendí a hacer el Story Board (plan de trabajo del director).

Algunos puntos importantes que aprendí:

En una carpeta dividir por departamentos, para llevar un orden en el trabajo y administrar el dinero.

Es necesario tener una libreta de apuntes y anotar a todos los participantes para conocer con quien se va a trabajar y cuánto se les va a pagar a cada uno; tener los datos necesarios de todos los técnicos, actores, asistentes, etc.

Algunos de los actores conocidos que participaron (Julio Aldama, Gabriela Goldsmith)

"Una tumba abandonada"

Actor: Julio Aldama

Foto fija: Elizabeth Ochoa



"Una tumba abandonada"

Actriz: Gabriela Goldsmith

Foto fija: Elizabeth Ochoa

En la libreta también hay que tener todos los pendientes y gastos que se van a realizar (Compras, transportes, viáticos, alimentos y hospedaje, materiales, vestuario, etc).

Hay que tener en cuenta que debe haber una cuenta guardada para cualquier imprevisto, como contratar a otras personas que no se tenían consideradas en gastos y también para las diferentes locaciones que puedan variar según las condiciones del trabajo.

Para esto antes de ir al lugar de trabajo se hace una exploración para elegir las locaciones y las condiciones (permisos, préstamos, hospedaje). Tomar en cuenta que es un pueblo y no es lo mismo para conseguir cualquier cosa que se necesite; el ritmo de vida (educación, horarios de trabajo, cuestiones climáticas, etc.)



"Una tumba abandonada"
Foto fija: Elizabeth Ochoa

Locación en una Hacienda en el pueblo de Autlán

Tener los horarios en orden para saber a que hora es el llamado; según las secuencias y días. Las locaciones si son exteriores o interiores si es de día, tarde o noche. Tener preparado el vestuario y tomar en cuenta que habrá veces que debe ser vestuario doble ya que en algunas escenas se utiliza para doblajes o para cambios del mismo actor en algún efecto especial o por cualquier imprevisto como: Pérdidas, crimen, caídas, etc. El tiempo de duración. Los nombres de todos los actores son numerados.

En otro video home en el cual participe tanto en la ambientación y como extra junto con Leticia González y Rocío Ochoa, fue en el llamado "La Cantina" (con actores como Rafael Inclán, el flaco Ibañes, el Güero Castro, Alfonso Zayas y Polo Ortín)

"La Cantina"
Actor: Alfonso Zayas



Fotografías:
Elizabeth Ochoa



En cuanto a programas de televisión, participé en la primera serie de ficción policíaca de 30 minutos producida por T.V. UNAM:

Producción: "COMO ESCRIBIR UNA BUENA HISTORIETA"

Guión: Rafael Tonatiuh y Armando Casas.

Dirigida por: Armando Casas.

Dir. Arte: Carlos Gutiérrez.

Aquí participé como asistente del Dir. De arte.



"Cómo escribir una
historieta"
Dir. Armando Casas.

Foto fija.
Elizabeth Ochoa.

Ejemplo de un
exterior.



De la misma serie:

"ROSAS DE LUNA"

Guión original. José Movellan Barrios.

Realización: Arturo Carrasco.

Dir. Arte: Carlos Gutiérrez.

En la última serie que participé.

"TORPEZA MORTAL"

Guión: Rafael Tonatiuh y Armando Casas

Realización: Armando Casas

Dir. Arte: Carlos Gutiérrez

Fotografía: Elizabeth Ochoa



Aquí asistí al director de arte junto con otra asistente, Leticia González, y también hicimos la utilería.

Estas series fueron realizadas en Betacam y producidas en 2 semanas; Esto es 1 semana de preparación y otra de grabación (preproducción).

Actualmente he participado en otras producciones, como asistente en producción, ambientación, también en eventos culturales y artísticos, y en general tomando fotografías.

5.2 LA CRITICA Y EL ARTE EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.

Gracias a las criticas que se le hacen a los medios audiovisuales, sean mejorado las imágenes, ahora contando también con la participación de los espectadores y con críticos profesionales, opinando sobre sus puntos de vista, para crear una nueva imagen tanto en los personajes como en la ambientación.

En todo el mundo, la crítica ha sido ejercida por filósofos, periodistas, profesores, historiadores, poetas o literarios, artistas; la crítica por cierto es un género, y de lo más desarrollado en la actualidad.

Cualquier análisis del desarrollo moderno de las artes visuales nos indica, como los artistas a través de una creciente conciencia, han desarrollado obras que son ante todo verdaderos objetos de crítica artística.

La gran crítica es la que vuelve a encontrar en una perspectiva existencial la modulación de la obra, el impulso creador que la atraviesa, el punto de convergencia, donde se reúnen todos los datos psicológicos humanos, sociales, estéticos, que están en el origen del acto creador.

La crítica es pues como el presente un instante del devenir futuro que se hace pasado en el momento en que lo queremos apreciar.

Se pretende por una parte que a través de tales referencias se realiza un arte auténtico y de contenido social pero al mismo tiempo con este tipo de obras se alienta a la avidéz del mercado extranjero: lo importante es la idea, la propuesta. Si fuera necesario se usará el propio cuerpo como canal del mensaje, como motor de la obra la inteligencia.

Se cree que un crítico es un juez que debe absolver o condenar o que el crítico es un intermediario entre el artista y la obra y el público. Alguien que con gran claridad conceptual debe traducir a niveles más didácticos y comprensibles lo que el artista pretendió crear.

Muchos de los críticos han sido los artistas y esto se ha puesto más aún de manifiesto en la dinámica del arte contemporáneo, donde cada creador a incorporado elementos y valores nuevos, que con su sola presencia modifican viejos y amargados conceptos estéticos.

El periodismo, los medios modernos de comunicación masiva, los mecanismos dinámicos de una cultura audiovisual, las propias reglas del juego de la sociedad de consumo, llevan a modificar el papel del crítico, e incluso a suprimirlo.

El solo hecho de que exista conciencia de ello es ya un síntoma positivo: el futuro de la crítica de arte está en compartir arriesgadamente, con imaginación el destino de su constante punto de referencia.

Para los directores de arte, es importante conocer que opinan los demás de su trabajo, ya que con esas críticas sean buenas o malas al ser analizadas, vera su mejoría en su desempeño profesional.

5.2.1 PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN

Para realizar la investigación de campo, tuve que hacer una combinación de técnicas y métodos, la cual se realiza para recolectar datos o información.

Cuestionarios, información bibliográfica, entrevistas a Directores y personas que están relacionadas con el medio artístico y cineastas, y observación.

La Observación.- cuando se observa a el grupo de personas con las que se va a trabajar y el investigador se integra al grupo para participar y obtener información de cómo se desarrolla cada uno en su trabajo (movimiento de caras, efectos especiales, iluminación, etc.).

Al escuchar, observar, mirar; se adopta una actitud empática, esto se trata de sentir en uno mismo aquello que puede estar experimentando otra persona.

Las emociones son propias de cada persona, si no conoces las emociones de los individuos es difícil entender qué pueden sentir como individuos al desarrollar su trabajo. Los comentarios hay que verlos desde distintos puntos de vista, y saber cuando aceptar o rechazarlos.

La mente es parte fundamentalmente evolutiva del hombre, individualmente de que los que tengan el control de ella podrán imponerse y las decisiones del trabajo a realizarse dependerán de él, en este caso nos dirigimos al director.

La mente cibernéticamente como proceso físico auto apoyado que abarca nueve operaciones: selección, abstracción, comunicación, almacenamiento, subdivisión, evocación, recombinación, conocimiento crítico y reaplicación de temas de información.

Antes de ser Director es necesario ser humano: es decir tener una formación exológica y ética integral para poder respetar al ser por excelencia, nuestro semejante, el hombre.

Cuando se trata de dirigir una situación es de mayor responsabilidad, según la finalidad con textos, sociales, político, culturales y económicos: sabiendo lo que se va a lograr y hacia donde los llevará. Se habla de estos contextos porque es una parte importante para alguien que va a ser la cabeza de todo un grupo, partiendo de que la base de la socialización es la comunicación ya que el hombre es sociable por su facultad de comunicar su información.

5.3 PERSONAS ENTREVISTADAS.

Raúl Araiza, director y productor de cine y televisión, Televisa.

Horacio Díaz, productor de comerciales y películas.

Cuahitlic Arau, director de arte digital del departamento multimedia en Azteca Digital.

Claudio Contreras, asistente de dirección artística de los Estudios Churubusco.

Luis Figueroa, escenógrafo, estudiante de la ENAP, actualmente trabaja en los Estudios Churubusco.

Mirko Von Berner, director de arte, algunas de sus películas, Piedras Verdes, Ciudades Oscuras.

Guillermo Piña, escenógrafo estudiante de la ENAP, una de las películas que ha participado últimamente, en piedras verdes, Ciudades Oscuras, además actualmente participa como escenógrafo en los escenarios del teatro del Centro Cultural Universitario de la UNAM.

Leticia González diseñadora gráfica, estudiante de la ENAP, ha participado como ambientadora y diseñadora en películas, comerciales y videos.

Vanessa Mendoza, asistente de producción, una de las películas donde participo es, Todo el Poder, así como en muchas más y en comerciales.

Ramón Cisneros, asistente de dirección del programa, Con Sello de Mujer.

ALGUNAS DE LAS PREGUNTAS QUE LES HICE.

¿Cuáles son los problemas más comunes?

¿Cómo sienten el trabajo en equipo?

¿Cómo desarrollaron el diseño del proyecto?

¿Cómo ven el presupuesto?

¿Cómo ven la nueva tecnología?

¿En que películas han trabajado?

¿Qué esperan del cine?

¿Sus experiencias?

¿Cuáles son sus recomendaciones para los estudiantes de cine y de las artes?

Así como algunas más.

5.3.1 SUGERENCIAS DE MÉTODOS UTILIZADOS POR DIRECTORES

Luis Estrada

Generación del CUEC 1980-1984, ha realizado La divina Lola (1984, Ariel al mejor cortometraje de ficción), Camino Largo a Tijuana (1988), Bandidos (1990), y Ambar (1993).

Método de trabajo

Para poder llegar a ser director, tuvo que convertirse en guionista, productor, editor chofer, secretario, contador, etc. Esto, que en principio podría parecer un buen camino, lleva a una serie de problemas, el que mucho abarca poco aprieta. Una ventaja es, el tener una visión global de todo el proyecto., desde el aspecto creativo hasta el financiero.

Mirko Von Berner

Director de Arte, autodidáctica de la ENAP, ha dirigido entre otras, Piedras Verdes y Ciudades Oscuras.

Método de trabajo

Para desarrollar los planos esquemáticos, sale en búsqueda de locaciones acompañado de su cámara fotográfica, para posteriormente las imágenes tomadas trabajarlas en la computadora, escanea, retoca, agrega objetos o quita, para tener una visión de cómo quedaría el set, con esto reduce gastos y tiempo.

Ver muchas películas, revistas, y mirar los alrededores en cualquier lugar donde se encuentre, lo que le ayuda a su imaginación.

María Novaro

Pertenece a la generación 1981-1985 del CUEC, ha dirigido entre otras, Una isla rodeada de agua (1985, Ariel al mejor cortometraje de ficción), Lola (1989, Ariel a la mejor ópera prima) y Danzón (1990). De sus últimas películas "Sin dejar huella".

Método de trabajo

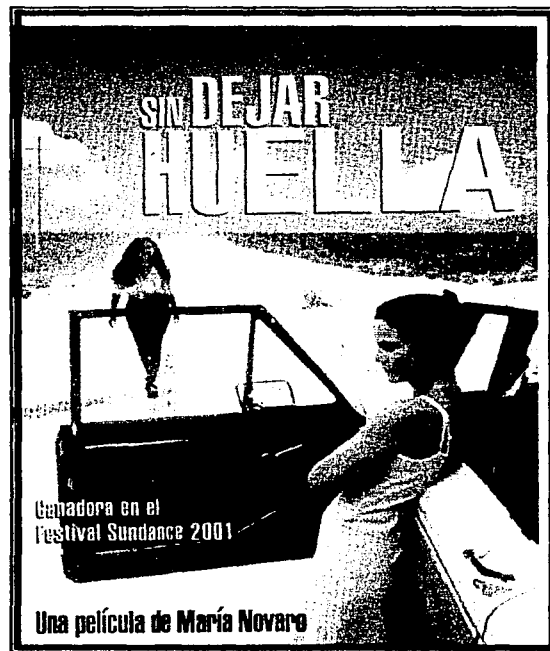
Ha sido autora o coautora prácticamente de todos los guiones que ha filmado, así que su forma de trabajar una película parte de la escritura misma del guión.

El mirar es parte fundamental, de su desarrollo, ejemplo: las huellas del terremoto del 85 en los edificios de la colonia Obrera y en los sentimientos de los chilangos.

Los zapatos de tacón alto que no usa por su altura, y parejas sintiéndose y tocándose en un salón de baile. Descubrió que la misma imagen que le sucede es lo que va a contar, el tiempo de las cosas, hasta la anécdota misma.

El método de explorar las imágenes (forma de un viaje) en el que se sumerge a una historia prefabricada, con libreta de apuntes y su cámara de video, acompañada de alguien, su hermana Beatriz Novaro. Este método es como darle alimento a la imaginación, cada proyecto es un viaje lo cual sus películas parten de la realidad.

Cada proyecto y director manejan métodos diferentes.



CAPITULO VI

Nueva tecnología

6.1 LA COMPUTADORA UNA DE LAS PRINCIPALES HERRAMIENTAS PARA LOS MEDIOS AUDIOVISUALES.

La computadora, ha transformado la industria del cine y televisión. Compañías que van desde Avid hasta ILM, donde sus empresas tienen el ámbito digital cuya influencia se ha polarizado a todos los ámbitos de la creación audiovisual; se ha confiado a los programas de computadora tareas que abarcan desde la planeación y contabilidad hasta la recreación de criaturas prehistóricas en pantalla, y quienes desempeñan los diversos oficios cinematográficos se han adiestrado ya en el manejo de la tecnología.

Cien años de certeza (aparente) de lo que se fotografiaba era lo real, ahora se pone en duda, ya que la posibilidad de manipular las imágenes con los nuevos sistemas es casi infinita.

En edición la mayor parte del cine y la televisión se esta haciendo electrónicamente, a todos los efectos especiales en la etapa de posproducción se les da un acabado con los sistemas mas avanzados de Silicon Graphics INC. (SGI) y de imágenes generadas por computadoras (CGI).

Incluso en el departamento de producción están utilizando el Movie Magic y programas similares. Así que el uso de la computadora como herramienta se ha vuelto habitual. Pero en nuestro oficio todavía son pocos los diseñadores de sets y directores artísticos que saben utilizar la computadora y utilizan programas CAD.

El diseño y realización de bocetos por computadora se han extendido durante mas de una década, y se han convertido en una herramienta común en los ámbitos de la arquitectura y la ingeniería.

Las conversiones al digital se están dando en el mundo del cine.

Goldstein- fue precursor en el uso de Auto CAD en dirección artística para la televisión por 1987, y todavía es excepcional su trabajo. El diseñador desea fomentar en su cargo de presidente de la IATSE, sección 876, Society of Motion Picture and Televisión Art Directors. Esto con el fin de que las personas que trabajan con el utilicen la computadora y que se incremente la industria.

En Auto CAD se realizan los planos acabados y un diseño escénico. Todo a excepción del boceto inicial del diseñador de producción, esta en computadora.

Para un departamento artístico de una serie de televisión, el dibujo en computadora es sumamente recomendable, ya que es mas preciso y mas rápido, especialmente cuando se realiza un tipo de diseño que supone elementos repetitivos o modulares, la velocidad se vuelve cada vez mayor, con los nuevos plotters para imprimir planos.

El director artístico que utiliza AutoCAD se hace mas practico cuando tiene un espacio limitado en el foro, ya que la cantidad que se tiene de nuevos sets que a veces se requieren semanalmente con esto se llenan con varios sets móviles -swing sets.

Si se requiere manipular el set para que se adecue a un espacio determinado, se hace directamente el plano escenográfico. Este tipo de practica es útil cuando se diseñan sets para programas pilotos, los cuales experimentan cambios constantes.

AutoCAD para PC y los paquetes equivalentes como MiniCad y el ArchiCAD, que esta hechos para plataforma Mac pero son trasferibles a PC, existen otras herramientas para el dibujo y diseño digital. Es como herramienta para diseño gráfico que la computadora ha logrado aceptación en departamentos artísticos.

El Adobe Photoshop, con un programa raster o bitman, y Adobe Illustrator, con programa vector, son para producir desde letreros de calle hasta rótulos de cajas de cereal, el Corel para PC que también se utiliza mucho y que además te ahorra dinero.

Se utiliza también el Internet para la investigación, y el correo electrónico para enviar archivos a los impresores., El Excel se utiliza para hacer presupuestos y como hoja de calculo. Además de otras cosas que se pueden hacer.

El diseñador de televisión utiliza mucho mas los programas de modelado tridimensional y de renderizacion como 3D studio, el cual esta creado para trabajar en relación con AutoCAD y el recién desarrollado ConceptCAD de Virtus para previsualización. Este tiene un enorme archivo de objetos, lo que te permite crear habitaciones, poner ventanas y puertas en muros y elegir texturas, pintura y mobiliario. Constituye un modelo virtual del set por el que puedes caminar con el director y discutir emplazamientos.

El tiempo es una limitación constante en el mundo de la producción televisiva. Donde se cuenta con mas tiempo son en los largometrajes, para el desarrollo del diseño, y se podría utilizar mas estas herramientas.

Richard Reynolds, diseñador de sets de largometrajes como Volcano y Godzilla, trabaja con el programa tridimensional From-z en plataforma Mac, con su experiencia en 3D la cual se ha vuelto una habilidad con gran demanda en el ámbito

cinematográfico, y también ha trabajado como directo artístico y diseñador de producción.

El diseñador de producción **Richard Lewis**, orientó a Reynolds hacia el From-z, que dice es un modelador muy flexible, con el que puedes hacer desde diseño de producción hasta aeronaves, barcos, naves espaciales e incluso hasta diseño arquitectónico, desde recintos cuadros hasta domos y hemisferios y curvas compuestas.

Una de las posibilidades más interesantes de un programa 3D es la función Quick time VR, permite al director caminar o volar por un ambiente que aun no ha sido construido.

Entre los elementos que pueden planearse de antemano con la ayuda de ese proceso interactivo están los ángulos de cámara y la iluminación.

Otra opción para la Mac es el programa MiniCAD, es una herramienta muy poderosa para un diseñador de producción puedes tener un modelo tridimensional en verdad rápido, tomar las armazones tridimensionales, imprimirlas desde cualquier punto de vista y renderizar a partir de ellas, y proporcionar múltiples vistas del mismo set en el tiempo que te llevaría dibujar a mano una de ellas.

No es tan preciso como AutoCAD para hacer bocetos, MiniCAD utiliza un sistema 3D basado en objetos, y hay mas datos. El AutoCAD es un sistema 2D/3D basado en vectores, de modo que no es mas que líneas y el volumen total de números es menor. El MiniCAD funciona mejor como una herramienta de modelado 3D. Y tiene buenas herramientas para hacer bocetos, solo que no como las de AutoCAD.

¿En donde aprender de esta tecnología?

Las escuelas de cine tienen relativamente poco tiempo transmitiendo el conocimiento de manera sistematizada. En la llamada era de la globalización y con el extraordinario desarrollo de Internet, la enseñanza en línea también nos ha alcanzado: La Global film School (GFS) es un proyecto de tres grandes escuelas que ofrecen sus servicios educativos a través de la red y sus posibilidades son limitadas, según sus creadores, pero se necesitará tiempo para valorar los resultados concretos.

Para la actualización de la enseñanza del arte y la técnica de la imagen en movimiento. Las escuelas de cine y video del mundo que puedan dar una imagen de mantenerse al día debido a que la tecnología, además de estar en constante cambio, resulta costosa al principio, pero es necesario y se debe planear cómo integrarse a los programas.

*La University of North Carolina-institución que ofrece estudios de nivel licenciatura y posgrado en cine y video.

*La New York University- licenciatura y posgrado.

*La University of Southern California (USC)- licenciatura y posgrado.

*La University of California de los Angeles (UCLA).

*La Global film School (GFS)- se involucran en la enseñanza de cine y televisión, proyecto conjunto de la Nacional Film and Televisión School de Londres, la Australian Film, Televisión y Radio School de Sydney y la UCLA, para crear una escuela de cine en línea, con alcance mundial y todo el potencial interactivo de Internet.

Básicamente el proyecto consiste en permitir a los estudiantes crear producciones en línea y trabajando en colaboración, desde el guión hasta la imagen en pantalla, tanto de cine como de televisión. Esto pretende hacerse usando las tecnologías existentes para la red interactivas, junto con los métodos más novedosos para el aprendizaje a distancia.

La GFS, que se anuncia empezará a funcionar a finales del 2001, ofrecerá instrucción de un alto nivel en todo lo referente al trabajo de imágenes en movimiento a través de los diferentes medios.

*Aquí en México- Centro de Estudios Cinematográficos (CUEC) y Cento de Capacitación Cinematográficos (CCC).

En estas escuelas se dan cursos de Avid, de Final Cut, de Adobe, de After Effects como de Photoshop, herramientas que antes no se usaban en la posproducción cinematográfica y ahora están cada vez más presentes, pues dan una nueva paleta de colores y herramientas para poder trabajar y modificar el producto cinematográfico.

Los sistemas lineales para hacer video digital, que son plataformas de computación para posproducción de cine, son: el DV, y Pro Tools.

Los sistemas no lineales con "software filmscribe", para editar cine, son: Avid y Final Cut. Estos sistemas facilitan el trabajo, se hace más dinámico y con mayor eficiencia, teniendo varias opciones frente a dificultades de hacer varios cortes en moviola.

El concepto de edición no lineal más puro que existe es la moviola, la ventaja es que se trabaja con el positivo que es un material físico muy vital para la narración cinematográfica; es un proceso de orden y sistematización que lleva el editor.

Las computadoras que se utilizan pueden ser: Para Avid (MCXpress) Power Mac 9500 con un procesador de 200 MHZ, 128 DE Ram y tarjeta SCSI cada uno con un disco externo de 300 Gb .

Para Final Cut, procesador dual de 500 MHZ, 256 de Ram, disco interno de sistema de 40 Gb tarjeta SCSI 39160, disco externo 300 Gb. En esta no se puede trabajar varios proyectos al mismo tiempo porque no se cuenta con la tarjeta de captura que permite comprimir al momento de digitalizar la imagen.

En mi opinión.....

Uno de los elementos que dará otra perspectiva a las nuevas tecnologías en la cinematografía será el uso de estas herramientas en la enseñanza.

Las computadoras son ya el presente e indudablemente el futuro, hacia donde va el cine y la televisión, por eso es importante conocer esta tecnología, aunque todavía no es la gran solución, y no todos estamos preparados y actualizados por completo ni contamos con el dinero suficiente para poder obtener el equipo; pero si podemos tomar cursos en las escuelas que cuenten con equipos y clases o talleres con temas de los medios audiovisuales.

6.2 EFECTOS ELECTRONICOS Y COMO EMPLEARLOS.

Diseñar es un concepto de conjunto que incluye elementos como fuentes para letras, diseño de logotipos, decoración de un decorado o elegir los muebles del despacho, etc.

El uso con juicio de los efectos especiales implica que se sabe que efectos están disponibles. Algunos efectos se crean en el momento de la grabación o emisión como los títulos y otros más complejos se elaboran en la fase de posproducción.

Aquí hablo en un pequeño resumen de los efectos electrónicos, y de algunos ejemplos de cómo se emplean, ya que se requiere de conocer mas de los sistemas y programas de computadoras lo cual hay que estudiarlos y actualizarse.

LOS DOS TIPOS DE EFECTOS VISUALES MAS IMPORTANTES

- EFECTOS ELECTRONICOS ESTANDAR.

Combinado con los modernos mezcladores, el generador de efectos especiales (SEG) integrada en todos los mezcladores la opción de producir una amplia variedad de efectos especiales. Muchos efectos se han convertido en algo tan habitual en todo tipo de producciones que han perdido su carácter de especiales y son solo considerados como parte del estándar visual.

1.- La superposición

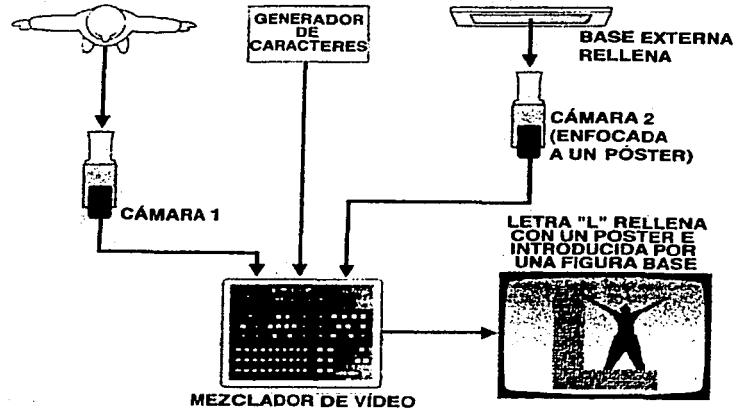
Es una doble exposición, la imagen de una fuente de vídeo esta superpuesta a otra, se ejecuta fácilmente presionando el bus de mezcla y moviendo la palanca de transición. Una característica es que se puede variar la fuerza de ambas imágenes, en caso de que no pueda unir un titulo sobre la imagen de fondo, podemos emplear una superposición que se utilizan para crear efectos dentro de los eventos, pensamientos, sueños, o procesos de imaginación.

2.- La llave

Unir por llave significa cortar electrónicamente una imagen de TV y rellenarla con otra. El propósito básico es unir títulos al fondo o cortar otra imagen, en la imagen de fondo.

Hay básicamente tres tipos de llaves.- interna, externa y mate.

LLAVE EXTERNA.
 En este ejemplo la letra "L" es suplida por el GC e incrustada dentro de la cámara 1 (figura del bailarín). La cámara 2 enfoca al cartel y suple la señal externa que rellena el recorte de las letras.



3.- El chroma Key

Es un efecto especial que utiliza un color específico, normalmente el azul o el verde, como fondo para la persona u objeto que va aparecer delante de la escena. Durante la incrustación el color azul es sustituido por la fuente de vídeo que se emplea como fondo, sin afectar al objeto que esta delante.



El uso de chroma key en estudio. A pesar de la disponibilidad de los efectos de vídeo, hay situaciones como el espacio del tiempo en los informativos, en los que se emplea el chroma key que es una herramienta, si se desea transportar la imagen del despacho a las pantallas de televisión, en el estudio y delante de un área de chroma key azul hay que fijar un escritorio y silla similar, enfocar con una cámara a una imagen con una espectacular vista de una oficina y utilizar esta cámara para suplir la imagen de fondo durante la llave.

Por medio del perfecto control de la iluminación, el chroma key puede dar la sensación de ser real que si se estuviera en la autentica oficina.

También se puede utilizar el chroma key para crear una amplia variedad de fondos escénicos o ambientes. Como ejemplo.- mostrar a un turista que llega a un museo. La cámara 1 enfocará al turista con su videocámara delante de un fondo azul muy saturado y muy bien iluminado, todas las áreas azules serán remplazadas por la imagen del exterior del museo proporcionadas por el ESS. Sin tener en cuenta si la cámara 1 toma un plano general o un primer plano del turista, el turista aparecerá de pie en la entrada tomando imágenes de los exteriores del museo.

4.- La Cortinilla

En una cortinilla una segunda imagen a través de una forma geométrica reemplaza a la primera imagen, dando la sensación de que la segunda imagen, empuja a la primera fuera de la pantalla.

Las formas más simples de cortinilla son la vertical y horizontal. Además que existen muchas formas geométricas.

• EFECTOS DE VIDEO DIGITAL

Los efectos DVE, se generan con un ordenador y por complejos programas informativos que producen imágenes o manipulan la imagen de vídeo capturada por la cámara.

Este sistema genera gráficos como si de un programa de textos se tratara, y también se emplea para crear dibujos partiendo de fuentes de imágenes digitalizadas.

Aunque los efectos generados por ordenador DVE son frecuentemente utilizados en televisión, el equipamiento y las técnicas aplicadas para crearlos son, en parte, mas producto del ordenador y de la imaginación que de la producción en la televisión.

La creación de este tipo de imágenes requiere expertos programadores y diseñadores.



Muchas películas y producciones de televisión mezclan imágenes creadas por ordenador con objetos reales o acciones en directo a través del chroma key.

Los efectos generados por ordenador DVE, toman una imagen existente (una secuencia de vídeo generada por cámara, un encuadre de vídeo, una pintura o una foto) y los realzan o los tratan de alguna manera.

En el disco duro del ordenador se puede grabar cualquier encuadre de cualquier fuente de vídeo, pero primero deberá ser digitalizada por el escáner y pasar a la memoria de ordenador. El escáner lee la imagen escaneada en detalladas series binarias de información.

Algunas empresas ofrecen una gran cantidad de efectos a través de la red Internet (tales como la torre Eiffel, el Golden Gate, etc.) una vez que estas suscrito a este servicio hay que bajarlos de la red y transferirlos al propio disco duro.

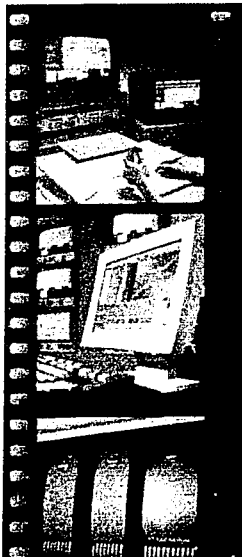
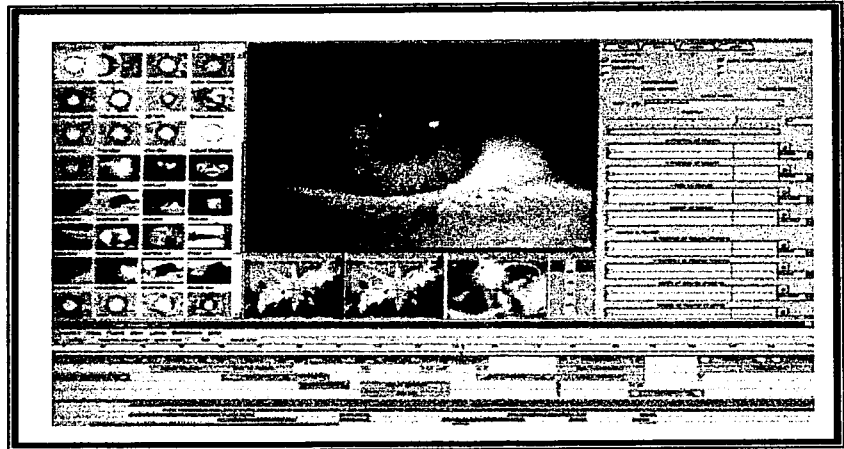
Digitalizando una imagen de vídeo podemos manipular el color, la forma o el tamaño, esto se traduce en un gran numero de pixels o puntos.

Cuando interactúan los efectos digitales con los efectos estándar, se puede incrementar la paleta de efectos visuales. Se puede dividir los efectos digitales en tres áreas.

- 1.- tratamiento del tamaño de la imagen, forma y luz.
- 2.- tratamiento del movimiento.
- 3.- tratamiento y creación de imágenes múltiples.

LA TECNOLOGIA DIGITAL no te hace más creativo, pero si te da la oportunidad de expresar tu visión y acortar los tiempos de posproducción.

Es un acercamiento de los artistas a las nuevas tecnologías.



PUNTOS Y TERMINOS CLAVES

- * Los equipos generadores de gráficos incluyen el generador de gráficos (paint box) y el software necesario.
 - * El generador de caracteres se usa principalmente para crear títulos de diferentes tamaños, fuentes y colores. Los más elaborados pueden presentar letras tridimensionales y proporcionar una limitada cantidad de animaciones.
 - * Los generadores de gráficos son poderosos ordenadores con una gran capacidad de almacenamiento y rapidez de acceso. Programas que permiten que un ordenador se convierta en generador de gráficos. Algunos generadores de gráficos utilizan paletas de dibujo electrónicas, que permiten al artista dibujar imágenes que son inmediatamente guardadas por el ordenador.
 - * Los sistemas de almacenamiento electrónicos (ESS) pueden almacenar miles de imágenes congeladas a las que se puede acceder de manera aleatoria para una rápida visualización en pantalla.
- **Croma Key.** Efecto especial que utiliza un color (normalmente azul) para el fondo y lo reemplaza por la imagen de fondo durante la incrustación.
 - **Ordenador generador DVE.** Efecto digital de vídeo creado por el hardware y el software del ordenador.
 - **Ordenador para tratamiento DVE.** Efecto digital de vídeo creado por el ordenador utilizando una imagen existente (una secuencia de vídeo generada por la cámara, una entrada de vídeo, una foto) realizándola y modificándola de alguna manera.
 - **Desenfoque.** Efecto óptico dónde el operador de cámara hace un zoom hacia dentro y cambia de foco. Empleando como sistema de transición o para indicar un fuerte desequilibrio psicológico.
 - **Efectos de vídeo digital DVE.** Efectos visuales generados por ordenador o por equipamiento de efectos digitales del mezclador. El DVE puede utilizar una señal analógica como estímulo original para los efectos.
 - **Generador de efectos especiales (SEG).** Generador de imagen que produce efectos especiales y efectos llave.
 - **Llave.** Efecto electrónico. La llave significa el corte de una imagen (normalmente textos) dentro del fondo de la imagen.
 - **Tv Gobo.** Pieza del entorno escénico a través del cual la cámara puede rodar integrando el decorado con una acción de fondo. En una película un gobo es un fondo opaco utilizado para dirigir una luz.

6.3 EJEMPLOS DE PELICULAS DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL.

Solo un puñado de largometrajes han logrado extender el reino de la fantasía con un reparto de personajes animados y actores en los papeles principales. Alguna de las primeras películas de la lista que incluyen -¿Quién engañó a Roger Rabbit, Mary Poppins, Space Jam; Esta última es la primera propuesta de este tipo de la Warner Brothers.

La película comienza cuando los pocos astutos Nerdluks provenientes del espacio llegan a la tierra para raptar a los looney Tunes y hacerlos trabajar en un aburrido parque de diversiones intergaláctico. El astuto Bugs Bunny convence a los Nerdluks de que tienen que representar las reglas de la tierra venciendo a sus víctimas en un partido de básquetbol.

Los alienígenas dan su conocimiento para la realización del encuentro, pero revierten las condiciones del juego en su favor transformándose en unos monstruos con habilidades y fuerzas extraordinarias. Bugs convence al súper estrella del básquetbol, Michael Jordan, de que juegue de su lado.

Space Jam se inspiro en el éxito de varios comerciales de Nike con Michael Jordan. Los fondos de casi una tercera parte de esta película fueron generados por computadora.

A comparación de ¿Quién engañó a Roger Rabbit, esta en la aplicación de la tecnología de la imagen, ponen de manifiesto los avances que ha habido en la evolución de la tecnología digital durante los pasados ocho años.

En el caso de Roger Rabbit, se crearon personajes sintéticos con animación cinematográfica tradicional, y fueron integrados al mundo de la acción real mediante técnicas de composición óptica, pero los elementos del bluescreen fueron grabados en formato de película Vista Visión por un equipo de filmación de Industria Light Magic. La cámara era comparativamente estática, a causa de la necesidad de hacer encajar con precisión los elementos del primer y segundo planos durante la composición óptica.

En cambio, en *Space Jam*, se crearon muchos personajes y objetos animados con computadora, y digitalmente se hizo una composición de ellos con personajes de carne y hueso.



También se utilizó para crear ambientes virtuales a manera de escenarios de fondo. Se mejoró el software para movimiento de cámara previamente desarrollado en *Under Siege*. El software modificado elimina la necesidad de un sistema de control de movimiento computarizado durante la filmación. Esto hace el movimiento de cámara más fluido, y libres los ángulos de la fotografía. Buena parte de la película tiene lugar en dos escenarios generados con computadora; un estadio de básquetbol con 250000 personas y una cancha de prácticas. **Carlos Arguello**, director de arte de Cinesite, quien fue el supervisor de efectos visuales digitales de esta película discutió como debía ser la apariencia general, si caricaturesca o realista, pero esto se ve en el proceso.

Nunca se filmó en una cancha de básquetbol real, se añadió durante la posproducción, los dibujos se reunieron en las instalaciones de animación cinematográfica de la Warner, en Sherman Oaks, California, donde fueron escaneados y convertidos a la forma digital. La escena promedio constaba de unos 29 elementos, los personajes animados fueron esculpidos por artistas digitales.

Los elementos de greenscreen se filmaron en la Warner Brothers, en un set de casi la mitad de las dimensiones de un estadio de básquetbol. Estudiaron fotos tomadas en cuatro diferentes estadios de la NBA, incluyendo la dinámica de las multitudes.

El proceso de creación de la parte de la cancha donde están los espectadores durante el gran juego, jugó un papel muy importante en la determinación de cómo iluminaron los artistas, usando computadora, los movimientos y reacciones de la gente en contraste con la acción en la cancha.

La computadora realmente proporciona una mayor flexibilidad creativa para seleccionar ángulos extremos de fotografía desde un punto de vista artístico.

Además de que sería más difícil controlar a la multitud y las condiciones de iluminación en un escenario de imagen real.

Uno de los desafíos era lograr una correspondencia entre el grano de los elementos de las tomas compuestas de película y los fondos y personajes generados por computadora.

Los artistas digitales fueron capaces de reproducir las características del grano y textura de esa película en los elementos de imagen generada por computadora.

Otros ejemplos de películas extranjeras, con efectos computarizados y realizadas en México, es la de TITANIC, y La Máscara del Zorro.

El Gladiador, que ganó un Oscar en efectos especiales., El Tigre y el Dragón ganadora del Oscar tanto de arte como en mejor película.

Aquí en México, la película *Así es la vida-2000-* Arturo Ripstein director de cine quien más filma en este país, realizó este largometraje filmado en video digital, y con muy poco presupuesto.

Fue el primero en hacer un largometraje en México con este sistema.

Así como actualmente surgen más películas que utilizan este sistema de computadoras.

Eric Rohmer.

A sus 80 años y con más de 40 largometrajes, se integra a la era digital con "La iglesia y el duque (2001)" en la que explora las posibilidades de los espacios virtuales, inspirado no solo en la época histórica que aborda la cinta - el periodo de la Revolución Francesa y el Terror (1789-1793)-, sino también en grandes pintores franceses.

El film narra las relaciones de una iglesia, Grace Elliot, "incorregible realista" según el duque de Orleans, al cual eso lo irrita, y ese último, ligado al rey (por lazos de sangre), a la Revolución (por posición política) y a la política (para hacer carrera a la Revolución, a merced de las corrientes). La iglesia y el duque que se amaron, y siguieron siendo amigos, pero el contexto político enturbia sus relaciones.

Esta película está hecha en estilo de las pinturas de la época de la Revolución, que son numerosas. Como consecuencia está más cercana al realismo fotográfico. Se utilizó el sistema de incrustación.

Para Eric Rohmer lo digital, es simplemente un procedimiento que permite no permite perder nada en la reproducción. Por otro lado hay un mayor control de los colores. Y luego, la posibilidad de transferencia. Lo digital quiere decir dos cosa: primeramente la técnica de video que permite la reproducción a perpetuidad y por otro lado, la miniaturización de las cámaras.

Una película Mexicana de cine interactivo. "Pachito Rex (2001)"

Ante el desarrollo de las tecnologías digitales multimedia, una película donde el espectador participe activamente en la toma de decisiones al interior de la ficción.

Propuesta cinematográfica desarrollada dentro del Proyecto de Investigación de Nuevas Tecnologías del (CCC) cuyo objetivo era realizar una película interactiva en formato DVD-ROM. Posteriormente la propuesta se modificó y derivó en la producción de un largometraje en formato convencional de 35mm para su exhibición en salas.

Es la suma de varias historias que giran en torno al atentado a un controvertido cantante, Francisco Ruiz, candidato favorito para ganar las elecciones presidenciales de un imaginario país latinoamericano. Su realizador **Fabián Hofman** y su productor **Hugo Rodríguez**.

Fabián Hofman- Es fotógrafo egresado de la Escuela de Diseño Neri Bloonfield, Haifa, Israel, y de 1998 a la fecha se desempeña como Subdirector Académico del (CCC), así como Director de Proyecto de Investigación en Nuevas Tecnologías y profesor en el área documental del mismo centro.

Hugo Rodríguez- Es egresado del (CCC).

Desde el comienzo se pensó en un medio digital, que los escenarios serían virtuales. La primera parte de la investigación les sirvió para la creación virtual; gran parte de la película los escenarios ya estaban creados para DVD.

La primera prueba fue en 35mm. Pero cuando se filma un personaje en 35mm contra bluescreen, hay que digitalizar ese material para insertar los fondos y después pasarlo a 35mm, lo que la sola digitalización costaría 100 mil dólares, a parte de todos los procesos y de volver a pasarlo a 35mm. Por eso se decidieron por hacerlo en video.

Grabaron los personajes en DVCam contra fondo azul, luego digitalizarón esa imagen, crearon los fondos y finalmente imprimieron en 35mm.

El DVCam corre en sistema PAL, que es la misma cámara que utilizó Ripstein en "Así es la Vida".

Las herramientas que usaron para crear los espacios, fueron diseñados primero en AutoCAD y un programa que usaron los arquitectos, luego se paso a 3D Max para que los espacios fueran completos, se habla de tres dimensiones, se pone la cámara en cualquier lado de ellos y hay un fondo.

Los pisos, la utilería, y los muebles que tocaran los personajes, eran reales para no tener problemas con cajas azules y luego pintar.

Eduardo González; quien realizó todos los espacios virtuales, mismos que fueron diseñados por **Antonio Plá**, director de arte. **Daniel Davila**, quien hizo la composición entre el fondo y lo que se había grabado.

En cuanto en el set, la continuidad y el trabajo con los actores, quienes estaban fascinados con el proyecto y un poco desconcertados, pero al mismo tiempo esa sensación fue lo que lo hizo que tuvieran un nivel actoral bueno, porque se tenían que imaginar la situación y el espacio, como en el teatro.

Comenta Hofman: *De hecho se monto un teatro; una tarima de un metro y medio de alto y 6 x 8 m, y atrás u telón azul.*

Toda la película se hizo con tres computadoras de tamaño normal, equivalentes a una computadora actual, con dos procesadores, con 500Mb de RAM, nada caro ni del otro mundo. Tomando en cuenta todo el apoyo institucional que hubo y los sueldos no cobrados, \$380 mil dólares; una gran ventaja que el foro fue gratis durante cinco semanas, y además que trabajo muy poca gente.

Esta película se filmo en 1999, por lo que todavía era un trabajo más artesanal; los escenarios virtuales, desde el punto de vista de la dirección artística, fueron creados primero con bocetos y se trabajaban en la computadora, ajustando medidas, texturizando, esto en 3D y lo mismo con los objetos que no tocan los actores que fueron creados tridimensionales y luego iluminados.

Para hacer una película se debe tener talento, las nuevas tecnologías abren posibilidades en la medida en que uno también entienda y sepa que es lo que quiere lograr.

NOTA: Resumen de artículos de las revistas de Estudios Cinematográficos.
15 "Animación" y # 21 "2001: Odisea Digital II".

CONCLUSIONES

En mi opinión:

Utilizando cualquier método seleccionado y preparado, se podrá aplicar los procedimientos adecuados en el departamento de arte en un menor tiempo y con un buen control en el presupuesto, teniendo conocimiento, imaginación y creatividad, se ha desarrollado más el pensamiento, abriendo nuevas alternativas, lo cual será más fácil encontrar la solución para resolver cualquier proyecto a realizar.

La relación que existe entre la experiencia de trabajo en los medios audiovisuales con mi carrera de artes visuales, esta muy ligada, ya que dentro de la escuela donde tuve la oportunidad de aprender sobretodo en lo práctico como: (Pintura, modelado, escenografía, fotografía, xilografía, diseño), así también historia de arte, como otras materias que me sirvieron para poder integrarme al equipo del departamento de arte de las productoras.

En lo que si me hizo falta aprender dentro de la escuela es de las nuevas tecnologías, y que en que en la licenciatura de Artes, no teníamos materias relacionadas con (Televisión, video, audio)

La experiencia que tuve en este trabajo me enseñó que es mejor trabajar en equipo ya que en estos medios audiovisuales es necesario, aunque un artista visual puede trabajar individualmente cuando esta en su propia obra.

Actualmente dentro de la escuela existe la nueva carrera de Comunicación Visual donde se relacionan las tres carreras (Diseño Grafico, Comunicación Grafica, Artes Visuales) además de que se actualizaron y cuentan con mas equipos de computadoras y lo referente a televisión y video.

HAY QUE ESTAR CONSCIENTES DE QUE LA COMPETENCIA ES MUY GRANDE...

Por lo que se requiere de mayor preparación si es que se quiere llegar a ser un buen director. Buscar experiencias y proyectos nuevos llevarlos a la practica y darles soluciones.

MENCIONO ALGUNAS CARACTERISTICAS DISTINTIVAS DE UN DIRECTOR.

Lo idóneo sería que se tuviera conocimientos de diseño, computación, escenografía, historia del arte, de colores, acabados de pintura, dibujo, visualizar espacios plasmarlos en papel y hacer esbozos de escenografía.

Saber manejar niveles de tensión altos, el propio y el de todo el equipo de trabajo.

Ser una persona de decisiones y reacciones rápidas y con creatividad.

Disponer de flexibilidad de horario, y funcionar así en la vida cotidiana.

Tener la virtud de organización para poder hacerla extensiva a los demás miembros del equipo.

Tener una buena convivencia con los miembros del equipo.

LA DIRECCION ARTISTICA CONTEMPORANEA, SU OBJETIVO... Es crear una atmósfera plástica que a la vez sea expresiva plásticamente "estética", para cubrir una función visual y narrativa. Debe ser el soporte visual que, aunado a la fotografía, dará la cara, al relato cinematográfico. Por lo tanto, la dirección artística apropiada para una película en particular debe estar al servicio de las situaciones requeridas en el guión.

Hoy un diseñador de arte (Artista Visual, Diseñador Grafico, Comunicador) debe trabajar en función del proyecto particular al que se enfrente, tener la capacidad de adaptarse ante cualquier ambiente y circunstancia.

Sabemos que la dirección de arte ha avanzado junto con la nueva tecnología en la historia.

Hoy podemos ver los logros de la dirección de arte dentro de impresionantes medios computarizados para la creación del diseño de películas y programas.

A pesar de que las herramientas de trabajo se han modificado, en esencia se pretende narrar historias como a principios del siglo, pero la labor seguirá dependiendo no solo de elementos externos que pueden ser perfectos y fríos, sino sobretodo, del toque sensible, visceral, que logra transmitir emociones al espectador.

* Por iniciativa del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y el Instituto Mexicano de Cinematografía, en septiembre de 1995 surge la comisión Nacional de Filmaciones-México, la cual se crea por la necesidad de promover la inversión de todo tipo de proyectos audiovisuales en territorio nacional, así como por la demanda de información y de servicios de apoyo para esa industria.

Gracias a la visión que han tenido los gobiernos estatales y con la participación de la Secretaría de Turismo, existen ocho Comisiones Filmicas y cuatro Direcciones de Cinematografía, además de contar con Oficinas de Apoyo en el resto del país, insertadas básicamente dentro de las Secretarías de Turismo o de Desarrollo Económico.

La Industria Audiovisual propicia que las imágenes de las locaciones que son utilizadas, sean difundidas en todo el mundo a través del cine, la televisión, video y los demás medios.

Los análisis realizados en el ámbito internacional respecto a la producción, señalan que la industria del audiovisual requerirá en tres años, cinco veces más del material que actualmente se produce en el mundo para cubrir las necesidades de pantalla para cine y la televisión, que ofrezcan la mayor variedad de las mismas y la mejor oferta de servicios especializados y alternativos.

Sin duda alguna México, con una situación geográfica estratégica envidiable y una naturaleza considerada a "nivel mundial", tiene una gran oportunidad de atraer buena parte de la producción de todo el mundo.

Todo esto dependerá de los servicios que se proporcionen a "nivel nacional", los cuales deben ser más eficientes, ello situara a México como una locación ideal y hacer de la Industria del Audiovisual "nuestra mejor imagen".

NOTA: * Estos datos los obtuve de un resumen realizado en la hemeroteca de IMCINE.

BIBLIOGRAFIA

AVID.

Guía para estudiantes, curso de media composer.
CUEC

Decoración y sus artes. Espacios auxiliares.

Editorial Barcelona (1992)
Descripción 61
Tema vivienda.

El arte, la conciencia y un diálogo a través de la historia

Francisco Valero
Ediciones Contraste.

El Manual de producción para vídeo y t.v.

Herbert Zettl
Escuela de cine y vídeo
p.p. (335,343, 366-379)

**Estudios cinematográficos, revistas de actualización técnicas y academia del CUEC.
UNAM.**

Animación. Tomo #15

Arte y diseño cinemáticos. Tomo #16

Dirección artística. Tomo #3

Producción creativa. Tomo #18

Realización. Tomo #10

2001: Odisea Digital II.
Experiencias y Reflexiones. Tomo # 21

México casas y sus interiores.

Grupo diarq
Fotografías de Ignacio Urquiza

Montaje Cinematográfico.

Arte de movimiento.

Rafael C. Sánchez

CUEC

Para efectos.

101- Introducción a la edición

en media composer

CUEC. UNAM.

Psicología de la creatividad.

Manual de seminarios vivenciales

Mauro Rodríguez Estrada