UNIVERSIDAD
DE LOS HEMISFERIOS

SABER Y SABER HACER

Facultad de Comunicación

Tema:

Proyecto Audiovisual: dirección de arte del cortometraje

"Sin Correspondencia"

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciatura en Comunicación

Presentada por:

Isabela Sánchez Guzmán

Tutor:

Iván Rodrigo Mendizábal

Quito, febrero de 2018

RESUMEN

Este es un informe que explica el proceso de dirección de arte del cortometraje “Sin Correspondencia”. Hoy en día, un director, productor o guionista de cine son muy reconocidos entre los espectadores, pero para poder llevar una idea a la gran pantalla, el director necesita de un director de arte para convertir su historia en algo visual. Cada escena es importante para el proyecto visual, por lo que el director de arte debe estudiar y elegir el estilo, el escenario que quiere recrear y para eso, escoger las locaciones para preparar el mundo que quiere mostrar.

Palabras clave: Dirección de arte, Estilo, Estética, Atmósfera, Atrezzo, Localización.

DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad de Los Hemisferios. Así, declaro que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes. Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca que haga pública su disponibilidad para lectura, a la vez que cedo los derechos de publicación a la Universidad de Los Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee. Asimismo, no podré disponer del contenido de la presente investigación a menos que eleve por escrito el requerimiento para su evaluación a la Comisión Permanente de la Universidad de Los Hemisferios.

Isabela María Sánchez Guzmán

C.I. 0923418982

ÍNDICE

1. Antecedentes 8

2. Proceso del trabajo 9

3. Proceso de trabajo de dirección artística 10

a. Describir la atmósfera que se quiere crear en cada una de las escenas. 10

b. Analizar las convenciones estéticas utilizando referencias de otras películas. 11

c. Crear el concepto estético 11

d. Documentación 12

e. Hacer el guion cromático teniendo en cuenta el control reflexivo, incidencial y el etalonaje. 13

f. Desglose de atrezzo y ambientación 13

g. Analizar las necesidades físicas y dramáticas de las localizaciones. Buscar localizaciones, ambientarlas y planificar las escenas. Hacer un plano a escala de una localización. 16

g.1. CASA MARCOS 16

g.2. CASA MARINA Y MARIANA 17

g.3. MUSEO 18

g.4. CASA DÑA. JUANA 19

g.5. CASA SERGIO 20

g.6. CASA LEO 21

g.7 TALLER DE JOSÉ 22

g.8 MIRADOR 23

g.9 CALLE 23

h. Caracterización de personajes 24

i. Composición de planos 26

j. Presupuestos y coordinación del departamento de arte 27

4. Evaluación 30

5. Resultado 32

Bibliografía 33

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Imagen 1: Cartero y carrito 12

Imagen 2: Pintora y materiales 12

Imagen 3: Freddie Highmore en "The Art of Getting by" 16

Imagen 4: Localización para Marina y Mariana 17

Imagen 5: Centro Cultural Terrassa 18

Imagen 6: Localización para casa Doña Juana 19

Imagen 7: Imagen de archivo para casa de Sergio 20

Imagen 8: Imagen de archivo para casa de Leo 21

Imagen 9: Local de marcos, Turo Marc 22

Imagen 10: Mirador en Barcelona 23

Imagen 11: Calles de Barcelona 23

Imagen 12: Cartero 24

Imagen 13: Referencias de Mariana y Marina 25

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfico 1: Guion Cromático 13

Gráfico 2: Plano casa Marina y Mariana 18

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Atrezzo 13

Tabla 2: Presupuesto de atrezzo 27

Tabla 3: Presupuesto de vestuario 30

PROYECTO AUDIOVISUAL: DIRECCIÓN DE ARTE “SIN CORRESPONDENCIA”

Isabela Sánchez

Universidad de Los Hemisferios

isasanchezg3@gmail.com

Resumen

Este es un informe que explica el proceso de dirección de arte del cortometraje “Sin Correspondencia”. Hoy en día, un director, productor o guionista de cine son muy reconocidos entre los espectadores. Para poder llevar una idea a la gran pantalla, el director necesita de un director de arte para convertir su historia en algo visual. Cada escena es importante para el proyecto visual, por lo que el director de arte debe estudiar y ver el estilo, el escenario que quiere recrear, y para eso, escoger bien las locaciones para preparar el mundo que quiere mostrar.

Palabras Clave: Dirección de arte, Estilo, Estética, Atmósfera, Atrezzo, Localización.

Abstract

This is a report that explains the art direction process of the short film "Without Correspondence". Nowadays, a director, producer or screenwriter of a film is recognized among the spectators. But to bring an idea to the big screen, the director needs an art director to do the visual storytelling. Each scene is important for the visual story, so the art director must study and see the style, the stage he wants to recreate, and for that, choose the locations thoroughly to prepare the world he wants to show.

Key words: Production design, Style, Esthetics, Atmosphere, Props, Location.

1. Antecedentes

En septiembre de 2017 fui de intercambio a la Universidad Internacional de Catalunya. El coordinador de Comunicación me contó que no podía tomar la clase de Proyecto de

Fin de Carrera por ser de intercambio, pero podía ofrecer a un grupo mi ayuda en las grabaciones.

Tenía clases con unos alumnos de 4to año, quienes se estaban preparando para su proyecto de fin de carrera (PFG), que consistía en grabar un cortometraje. Había tres grupos formados para hacer su proyecto. En la clase de dirección artística, conocí a Núria, Alfons y Luis, quienes formaban parte de uno de los grupos. Cada uno sabía lo que haría en el proyecto: Núria sería la directora, Luis haría el guion y composición de la música, Alfons el casting, Santiago Gilabert producción, y Santiago Rubiras edición. Yo les ofrecí entonces ayudarles como directora de arte.

2. Proceso del trabajo

El guion aún no estaba completo, solo tenían la idea: un cartero que se enamora de una chica, y al final descubre que son gemelas. No sabían cómo el cartero descubriría que son gemelas, y no había ficha de personajes, por lo que pude ser parte de todo el desarrollo de la historia. Se fueron proponiendo historias diferentes, pero en todas, el protagonista era cartero y decidimos que el tema era el amor platónico.

Después de concretar una sinopsis, Luis empezó a escribir el guion. Laura Pousa, profesora de la Universidad, revisaba guion, y ayudaba a perfeccionarlo. Se realizaron 7 versiones del guion, donde se trataba mejor la estructura de la historia, los personajes y diálogos.

Una vez que teníamos el guion confirmado, estábamos un poco nerviosos de grabar, pues había muchos personajes y localizaciones. Ya con el guion técnico hecho, empezamos a concretar días y horas de rodaje. Enseguida hicimos el casting de actores, búsqueda de localizaciones y arte del cortometraje. Uno de los requisitos para hacer el cortometraje, era encontrar un director de fotografía fuera de la Universidad. Núria encontró a Alvar Ruiz, qe fue el director de fotografía junto a Carlota González, los dos estudiantes de la ESCAC (Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Cataluña).

Además de Laura Pousa, teníamos reuniones con Arturo Méndiz –otro de los tutores de los proyectos de fin de carrera–, quien nos aconsejaba en temas de preproducción.

Tres días antes del rodaje, el sonidista nos canceló. Núria contactó a un amigo suyo, que ofreció traer su propio equipo de sonido. El viernes 27 de enero empezamos el rodaje a

las ocho de la mañana. Grabamos seis días (27 a 29 de enero y el 3 al 5 de febrero), donde se cumplió el orden de rodaje, incluso el último día terminamos antes de lo previsto.

El proceso de posproducción fue más difícil de lo que esperamos. Hubo que hacer cambios en el guion, sobre todo en las grabaciones de voz en *off*. Se hicieron 7 versiones de montaje. Con cada una de las versiones nos reunimos todo el equipo para comentar, y luego los tutores del proyecto daban consejos y proporcionaban talleres para el montaje.

3. Proceso de trabajo de dirección artística

El trabajo de dirección de arte consiste en crear el estilo visual de la historia. Durante la preproducción, el director de arte se debe reunir con el director y los productores para hablar de lo que se quiere contar con el guion. Luego deberá pensar en cada personaje, imaginarlos psicológicamente, cómo se vestirían, dónde vivirían, cómo sería el espacio que les rodea. A partir de ahí, el director de arte debe trabajar en la decisión de localizaciones, diseño de sets, vestuario y accesorios para representar la estética del proyecto cinematográfico. De esta manera, el director de arte consigue ambientar las escenas de acuerdo con lo que quiere contar el director con la historia.

Para crear dicho mundo, el director de arte debe tomar una serie de decisiones, como colores, texturas y otros elementos visuales. Para esto, sigue una serie de pasos que debe trabajar, y poder así transmitir las emociones que quiere llevar al público.

A continuación, se detalla el proceso que se trabajó para *Sin correspondencia.*

a. Describir la atmósfera que se quiere crear en cada una de las escenas.

La atmósfera de cada escena irá cambiando a lo largo de la historia, tanto por la trama, por los personajes y el espacio. Puesto que la historia gira alrededor de un cartero enamorado, Marcos. La atmósfera, en general, será crear en el espectador un mundo ideal. Nuestro protagonista se fija en los detalles, se fija en los demás, cómo son, sus gustos, sus manías, etc. Es una persona con un mundo interior lleno de sentimientos e imaginación, algo que se reflejará desde el inicio en su entorno. Mariana, una de las gemelas, al ser artista, también influye en la atmósfera de la historia, por lo que las escenas de ella deberán reflejar mucho color en su vestuario, su casa, su taller. Para esto, cuando Marcos descubre la realidad, ese enfrentamiento con la verdad debe chocar con toda la atmósfera que se ha ido mostrando a lo largo del cortometraje.

Ese ambiente de colores y vida servirá para dar paso al cierre de la historia. Por eso la atmósfera se volverá vacía, incómoda, pues el sentido de la búsqueda de Marcos por su chica original se ha perdido.

b. Analizar las convenciones estéticas utilizando referencias de otras películas.

The Art of getting by (Gavin Wiesen, 2011), narra la historia de un estudiante en su último año de secundaria, George, un artista solitario que ha faltado a casi todas las clases. Se hace amigo de Sally, la chica más guapa del colegio, y juntos se sienten identificados por su soledad interior. Situada en Nueva York, la estética de la película es un poco oscura, por lo que el punto de inspiración para el proyecto será el ambiente que rodea a George, sobre todo su cuarto, que refleja su mundo interior.

Tender Stories (Campaña de TOUS, 2016-2017), cuenta distintos relatos, principalmente de amor, con un toque divertido, una estética de colores suaves, para inspirar dulzura en el público. Con *Sin correspondencia*, queremos reflejar el amor platónico. Marcos es un chico con mucha imaginación, que sueña con un mundo ideal, y la estética es muy importante para traducir ese mundo en el que vive. A pesar de su encuentro con la realidad al final, es una historia tierna y divertida de un chico inocentemente enamorado.

c. Crear el concepto estético

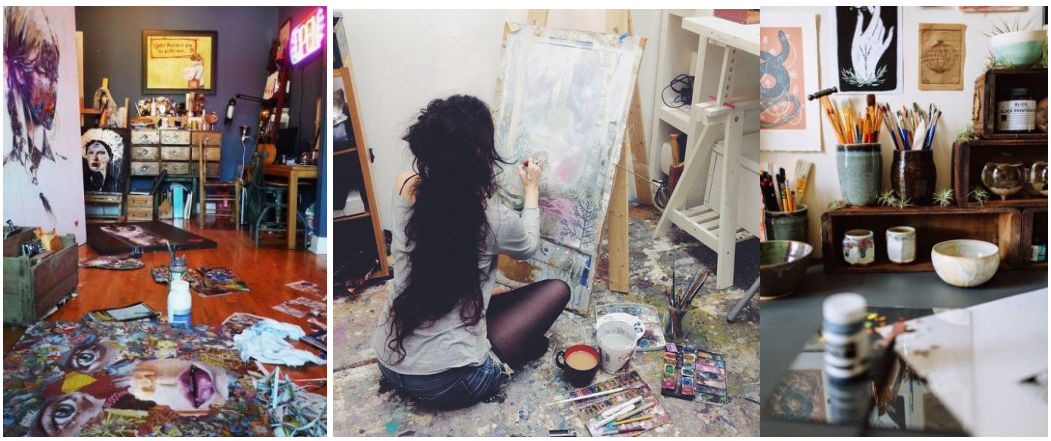
Marcos es una persona con un mundo interior lleno de ideas, las cuales expresa como poeta. Sin embargo, al inicio del cortometraje Marcos revela algo al espectador que nadie más sabe, que es poeta. Su apartamento entonces será oscuro, pues nadie sabe que es poeta hasta que conoce a Marina. La iluminación inicial vuelve a aparecer al final de la historia, luego de que ha descubierto que son gemelas, pues vuelve a su estado inicial.

En el caso de las gemelas, es importante representar en el vestuario la psicología de cada una. Mariana es la gemela artística, con una personalidad alegre y optimista. Su vestuario lleva manchas con pintura de distintos colores, sobre todo amarillo, verde, rojo y naranja, pues son colores alegres, y luminosos, y representan su carácter explosivo. Como es una persona que a veces toma decisiones sin pensar, que no tiene mucho orden en su vida, su cabello es un poco despeinado, pero siempre lleva una coleta. El vestuario de la otra gemela, Marina, lleva colores fríos que representan su carácter autoritario y dominante.

d. Documentación

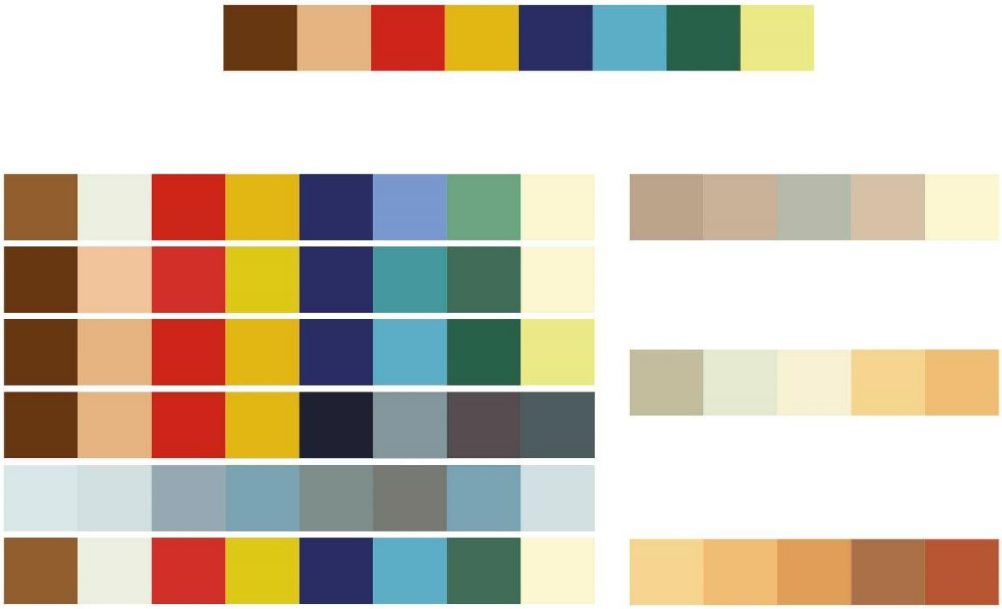
Imagen 1: Cartero y carrito

Imagen 2: Pintora y materiales



e. Guion cromático teniendo en cuenta el control reflexivo, incidencial y el etalonaje

Gráfico 1: Guion Cromático



f. Desglose de atrezzo y ambientación

Tabla 1: Atrezzo

Espacio/Personaje	**Atrezzo**
Marcos	Libros Posters Laptop Papeles arrugados Carrito Cartas Sobres Papiroflexia (cartulinas rosadas, rojas, verde) Figuras origami

	Lista de números Bolsa de deporte Paquete (con cuadro dentro, remitente tapado)
Apartamento Marina/Mariana	Lienzos Pinceles Caballete Tarro de pintura Óleo Tabla de madera Vasos Tarros Tazas Bowl Mantel viejo Pedazos de ropa manchada Planta Taburete Aparador manchado, desgastado Revistas/libros de pintura Frutas Teléfono
Apartamento Sabina	Jarra de flores Libros Portarretratos

	Mueble
Apartamento Sergio	Posters/fotos religiones orientales Didgeridoo Jarras orientales Cortinas estilo feng shui Retrato Sergio
Doña Juana	Muebles clásicos Jarrones elegantes Lámpara clásica/elegante Retrato de Doña Juana y Don Evaristo Piano
Apartamento Leo	Gafas extrañas Colección tarjetas de metro Álbum con tarjetas de información Colección figuras warhammer Colección de chapas cava Colecciones de tarjetas metro Mochila negra
Taller de José	Madera Objetos de madera
Museo exposiciones	Cuadros
Casa Marcos de pequeño	Mesa

	Pluma Papel
Calle	Celular Taza de café Mesa Monedas Perro

g. Análisis las necesidades físicas y dramáticas de las localizaciones. Buscar localizaciones, ambientarlas y planificar las escenas. Hacer un plano a escala de una localización.

g.1. CASA MARCOS

Imagen 3: Freddie Highmore en "The Art of Getting by"

La habitación de Marcos será su refugio. Un lugar recogido, donde él se podrá aislar de lo que le rodea. El lugar principal será el escritorio, el lugar más iluminado, alrededor del cual se estructurará el resto de elementos. Muchos de ellos tendrán que ver con la literatura: libros, bolígrafos, papeles arrugados.

g.2. CASA MARINA Y MARIANA

Imagen 4: Localización para Marina y Mariana

La casa de las gemelas Marina y Mariana es un lugar muy amplio, lleno de luz y aire. Las paredes serán blancas, pero llenos de cuadros y detalles que le darán mucha vida. Es el espacio idóneo donde Mariana podrá pintar sus cuadros, con mucho espacio para su inspiración y expresión artística.

Gráfico 2: Plano casa Marina y Mariana

g.3. MUSEO

Imagen 5: Centro Cultural Terrassa

Es un lugar frío, moderno y un tanto angustioso. Será en este lugar donde Marcos, al final del filme, se dará cuenta de la realidad. Simboliza la lucidez y la claridad de la vida real. El espacio, tan amplio y muerto, le inspirará desconfianza y desde luego no será un lugar para refugiarse, sino todo lo contrario, escapará de él.

g.4. CASA DÑA. JUANA

Imagen 6: Localización para casa Doña Juana

Una casa propia de una familia elegante, refinada y con buen gusto. Llena las paredes de ricas cortinas, cuadros y objetos artísticos. Tendrá un piano en el que el hijo consentido de Doña Juana tocará para las visitas.

g.5. CASA SERGIO

Imagen 7: Imagen de archivo para casa de Sergio

Sergio es un verdadero hippie en aspecto y de corazón, también. Su piso está destartalado y lleno de posters orientales y objetos de culto mistérico.

g.6. CASA LEO

Imagen 8: Imagen de archivo para casa de Leo

Leo es un personaje un tanto misterioso. Le encantan las colecciones, tiene la casa repleta de ellas. Es un friki convencido. Su salón estará adornado de colecciones de warhammer, chapas de cava, tarjetas de metro… Si bien él descuida un poco su imagen personal y su vestimenta, sus colecciones presentarán la mejor imagen, están muy cuidadas y ordenadas.

g.7 TALLER DE JOSÉ

Imagen 9: Local de marcos, Turo Marc

José ama su trabajo y le gusta exponer sus obras, aunque sean de carpintería (marcos para cuadros). El espacio no es muy grande, pero lo suficientemente amplio como para admirar sus obras.

g.8 MIRADOR

Imagen 10: Mirador en Barcelona

En este lugar, al atardecer, Marcos se sentará y mirará al horizonte. Verá el conjunto paisaje de Barcelona reflexionando también sobre el conjunto de sus vivencias. Es el lugar idóneo para finalizar el cortometraje.

g.9 CALLE

Imagen 11: Calles de Barcelona

En las secuencias que se verá a Marcos y otros personajes en la calle (Kiosko, bancos, terraza del bar, portales desde el exterior) se buscará la “estética Barcelona” que marcará una unidad en el cortometraje. Serán lugares en el Eixample, con aceras amplias, luminosidad clara y edificios modernistas.

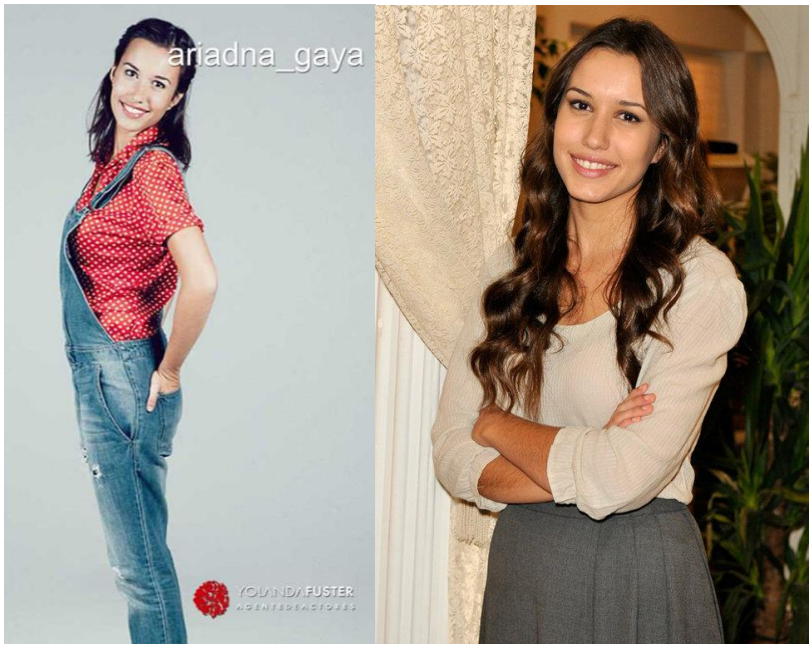
h. Caracterización de personajes

Marcos, al ser cartero, viste con el uniforme de Correos, que es amarillo y azul. Además, encaja con su personalidad, su aire inocente, fantasioso y un tanto infantil. Lleva la ropa un poco descuidada, ya que es despistado, incluso da la impresión que la ropa no es de su talla.

Imagen 12: Cartero

Como ya se ha explicado en el apartado 3, Mariana y Marina serán completamente diferentes. Mariana, al ser una chica artística, será mucho más colorida y viva. Su vestuario estará manchado de colores y estará un poco despeinada a causa de su carácter impulsivo. En cambio, Marina será más formal y fría, de acuerdo con su carácter y su profesión.

Imagen 13: Referencias de Mariana y Marina



Los vecinos con los que se va encontrando Marcos también son muy peculiares. Además, a ellos se les concede poco tiempo a cada uno, de manera que tienen que ser visualmente impactantes para que se les pueda conocer bien. Para ello nos basaremos en la decoración de los sets (ya tratado en el apartado 7) y el vestuario:

- **Sergio** es hippie y viste como tal y con cierto estilo oriental.
- **Leo** es coleccionista y tiene poco gusto para vestir, pero sus colecciones están extremadamente cuidadas
- **Doña Juana** es una señora rica y culta, es muy refinada y tradicional en el vestuario y la decoración de su salón;
- **Sabina** es muy especial, aunque sea una mujer mayor, tiene un aire romántico;
- **José** es carpintero y su ropa es meramente funcional y desgastada por el tiempo.
- **Pamela** es ecologista militante y vestirá de forma bohemia y un tanto extravagante.
- **Carlos** es el kioskero de toda la vida. No cuida mucho del orden y es cercano con los vecinos.

i. Composición de planos

La mayoría de planos del corto son fijos. Solo hay algunos que tienen movimiento de cámara:

1. Plano 3B: Es la segunda parte de un plano. La 3A es un plano general fijo dónde Marcos está tocando el timbre de un departamento. Aún no hemos visto la cara de Marcos. Con el plano 3B hacemos su presentación. Marcos se gira y mira a cámara. La cámara se acerca hasta plano medio corto (dolly in) y le sigue mientras avanza (travelling retro) y nos habla.

2. Plano 6 y 136: Plano secuencia. Los dos planos son en la calle donde aparecen un kiosko, una terraza y una farola. Es un plano general. En el 6 Marcos va hablando cámara explicando los pequeños detalles de lo que pasa alrededor, en el plano 136 Marcos pasa corriendo mientras escuchamos voz en off.

3. Plano 14 y 57: Movimiento vertical de la cámara.

En cuanto al tamaño de planos, tenemos los planos detalle de interfonos y buzones; pasando por primeros planos de los protagonistas o algún personaje secundario cuando se quiere remarcar alguna emoción; también planos medios de los protagonistas y los personajes secundarios; hasta planos generales para presentar los espacios de los personajes y para los planos secuencia.

En resumen, hay un balance de planos abiertos al inicio para mostrar la ciudad de Barcelona y presentar a Marcos, sobre todo con el plano secuencia, y al final para cerrar la historia con nuestro personaje en el Mirador. El uso de planos cerrados se da cuando Marcos hable con los demás, sobre todo cuando trabaja en su apartamento, para sumergirnos en la mente del personaje.

j. Presupuestos y coordinación del departamento de arte

Tabla 2: Presupuesto de atrezzo

Atrezzo	**Costo**
Marcos	
Bloc de notas	€15
Papel	€30
Pluma	
Papel con lista de direcciones	
Cartulinas rosa, verde	
Sobres con cartas	
Carrito cartero	
Bolsa de deporte	
Libros (novelas, poesía)	
Libro pablo neruda, becquer	
Laptop (apple)	
Mariana	
Taburete	
Caballete	
Bowl pequeño, manchado	
Pedazos de ropa manchada	
Cuadros	

Pintura (atrezzo y manchar ropa)	€30
Paleta de arte	
Pinceles	
Espátula	
Toalla	
Frutas	€15
Teléfono	
Doña Juana	
Muebles clásicos	
Lámpara clásica	€10
Jarrón clásico	€10
Retrato Doña Juana y Don Evaristo	
Sergio	
Poster oriental	€8
Didgeridoo	
Dibujos orientales	€8
Retrato Sergio	
Cortinas feng shui	€10
Elena	
Prendas de ropa (para doblar)	
Juguetes	

Periódico	
Dibujos de niños	
Peluches	
Leo	
Gafas extrañas	€8
Álbum de tarjetas	€8
Tarjetas de contacto	
Colección juguetes warhammer	
Colección tarjetas de metro	
Colección tapas de botella	
Skate	
Mochila negra	€5
Tarjeta de contacto Marina	
José	
Marcos de madera	
Calle	
Cuadro gemelas (imprimirlo)	€30
Enmarcar cuadro	€35
Cartulina o cartón para envolver lienzo	€15
Taza de café	
Monedas	

Movil	
TOTAL	€237

Tabla 3: Presupuesto de vestuario

Vestuario	**Costo**
Marcos	
Uniforme cartero	
2 camisas	€15
Jeans	
Zapatos Marcos	
Mariana	
5 camisas manchadas Mariana	€20
Jeans rasgados	€10
Marina	
3 Blusas Marina	
Tacos Marina	
2 chaquetas/blazer Marina	
2 pantalones Marina	
Lo demás intentar conseguir por:	€95
TOTAL	€140

4. Evaluación

Fue la primera vez que hacía un trabajo como este. Siempre soñé con ser directora de cine, nunca me imaginé otra profesión. Pero con esta experiencia, conocí el área de fotografía y arte, algo que no había tomado en cuenta. Me fascinó la idea de recrear y transformar el mundo de un personaje, transportando al espectador a una realidad distinta.

Compaginar el presupuesto con lo que quería contar en la historia fue el reto más difícil. Había alrededor de 20 personajes que, por suerte, luego se redujeron por temas de tiempo y presupuesto, bastantes figurantes y una variedad de localizaciones que *atrezza*r. Por un lado, debíamos ahorrar todo el dinero posible, y, por otro lado, ser tacaño podría desviarte de lo que querías mostrar estéticamente. Por suerte, logramos conseguir muchas cosas prestadas. Para hacer el taller de pintura, por ejemplo, conseguimos una pintora que nos prestó todo lo que necesitábamos.

Por ello, el rodaje duró seis días, dividido en dos fines de semana, lo cual era poco para el guion que teníamos. Había que diseñar y planear el *atrezzo* de las localizaciones, lo cual supuso un reto de último momento, pues la mayoría de localizaciones se consiguieron dos días antes de empezar a grabar. Debido a esto, muchos de los lugares no reflejaron lo que esperábamos estéticamente. Aun así, con el poco tiempo que tuvimos, hubo resultados satisfactorios.

Luego, cuando pensé que mi trabajo había terminado con el rodaje, resultó que no era así. Aprendí que en posproducción tenía que pensar en el diseño del inicio y final de créditos, entre eso la tipografía. Por suerte, Luis, el guionista del cortometraje nos ayudó con eso, buscando ejemplos de otros cortometrajes. Además, tuve la oportunidad de diseñar un dossier para el grupo, que tenían que entregar al jurado del proyecto de fin de carrera en la UIC, conformado por un director de cine, una productora y una profesora de la Universidad.

Finalmente, una de las cosas más importantes que aprendí, en relación con el trabajo de dirección de arte, es la comunicación con el director. En este caso, la directora fue Núria Audi, con quien me comuniqué en el último momento por ciertas ideas. Habíamos hablado de muchos temas, entre ellos presupuesto y localizaciones, pero no hablamos de lo más importante: lo que quería ella contar con esta historia. Debido a eso, nos dimos cuenta que teníamos distintas visiones estéticas respecto a la historia. Por suerte logramos resolverlos antes de grabar, pero es algo que pudimos evitar, de haberlo hablado antes. Otro error, fue no reunirnos la directora y el director de fotografía.

A pesar de todo, fue una experiencia enriquecedora, donde me di cuenta que cada vez hay más cosas que aprender y talentos que descubrir.

5. Resultado

A pesar de las dificultades en el camino, descubres que trabajar en equipo es una habilidad indispensable para sacar adelante un proyecto. El Proyecto de Fin de Carrera ha sido una oportunidad para aprender que el trabajo en equipo es organizarse y confiar en el trabajo del otro. Es importante estar constantemente reuniéndose, ver los avances, y hablar con tiempo cuando surge un problema.

Para esto, nos reuníamos una vez a la semana entre nosotros y con el tutor del Proyecto de Fin de Carrera. Al ser la primera vez que todos trabajamos en un cortometraje que requería de más profesionalidad, hubo ciertas cosas que quedaron para el final por falta de conocimiento. Aun así, los productores del corto Santiago y Luis lograron sacarlo adelante por su esfuerzo y trabajo proactivo, procurando siempre conseguir lo que se necesitaba ese mismo día.

Otra cosa para considerar fueron los imprevistos durante el rodaje que, por suerte, fueron pocos. Era época de frío y lluvia, y el estilo del corto era de colores cálidos y veraniegos. Martín Casal, el ayudante de dirección, trabajó muy bien en la planificación del rodaje. Sabíamos que no había manera de evitar los imprevistos, pero con la ayuda de los productores y Martín, logramos superarlos satisfactoriamente.

Al ser un guion con muchos personajes y localizaciones, era un reto conseguir que el proyecto salga bien, pero con la dedicación y entrega de todos, conseguimos un buen resultado final.

En lo que se refiere a la experiencia profesional, ha sido un trabajo que nos ha permitido ver a qué nos queremos dedicar. Unos se dieron cuenta que cine no es lo que quieren. En cambio, otros logramos confirmar no solo que amamos el cine, sino que también hay otras áreas a las que nos podríamos dedicar. Nunca me hubiera imaginado estar dibujando planos, escenografías y vestuarios, y que lo disfrutaría tanto como para darme cuenta de que me gustaría dedicarme a eso.

Bibliografía

Block, B. (2008). *Narrativa visual.* Barcelona: Omega.

Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística.* Barcelona: Océano.

Gloman, C., & Napoli, R. (2007). *Scenic Design and Lighting Techniques.* Burlington, MA: Focal Press.

Heller, E. (2004). *Psicología del color.* Barcelona: Gustavo Gili.

Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia.* Barcelona: Sociedad General de Autores de España.

Nadoolman Landis, D. (2014). *Diseño de vestuario.* Barcelona: Blume.

Prakel, D. (2007). *Composición.* Barcelona: Blume.

Rizzo, M. (2005). *Manual artística cinematográfica.* Barcelona: Omega.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables.* Barcelona: Paidós.

TOUS, C. (Director). (2016-2017). *Tender Stories* [Motion Picture].

Wiesen, G. (Director). (2011). *The Art of Getting by* [Motion Picture].