



**Diseño de producción para la serie**



**Un acercamiento a los elementos y características del diseño de producción en el género  
distópico**

Juan Manuel Espinosa Baena

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores

Catalina Isabel Olarte Marín, Magíster (MSc) en Artes y Diseño escenográfico para teatro, cine y  
televisión

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster (MSc) en Antropología Visual

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster (MSc) en Historia

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones y Filología

Comunicador Audiovisual y Multimedial

Medellín, Antioquia, Colombia

2022

<b>Cita</b>	(Espinosa Baena, 2022)
<b>Referencia</b>	Espinosa Baena, J. M. (2022). <i>Diseño de producción para la serie Polución: Un acercamiento a los elementos y características del diseño de producción en el género distópico</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

**Rector:** John Jairo Arboleda Céspedes.

**Decano/Director:** Edwin Alberto Carvajal Córdoba.

**Jefe departamento:** Juan David Rodas.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## **Dedicatoria**

*A mi madre, mi padre y mi hermano,  
A mis amigos,  
quienes me inspiran cada día.*

## **Agradecimientos**

*Agradezco a mi familia,  
que siempre está para mí.*

*Agradezco a mis amigos, Paulina Vallejo, Andrés Avendaño, María Sepúlveda, Stiven Quinchia,  
Camila García, Karol Giraldo, Yajaira Rúa, María Isabel López, Jorge Gutiérrez Wendy Arenas,  
que sin su apoyo y consejos este proyecto no tendría lugar.*

*Agradezco a mis asesores y profesores,  
que fueron importantes en todo el proceso, que me bajaron de cada drama que este proyecto  
creó en mí y que transmiten pasión por su labor.*

## Tabla de contenido

Resumen .....	11
Abstract .....	12
Introducción .....	13
Planteamiento del problema .....	15
Pregunta de investigación-creación.....	20
Objetivos .....	21
Objetivo general .....	21
Objetivos específicos.....	21
Estado del arte .....	22
Hacia la distopía colombiana .....	22
Hacia el análisis del diseño de producción.....	23
Metodología .....	27
Etapa 1. Investigación .....	27
Etapa 2. Análisis.....	28
Etapa 3. Laboratorio metodológico.....	30
Etapa 4. Propuesta .....	31
Marco teórico .....	33
Distopía .....	33
Diseño de producción.....	35
En búsqueda de una propuesta de diseño de producción: la toma de decisiones creativas ....	39
El guión .....	40
El contexto.....	40
La geografía.....	42

El personaje .....	42
El concepto cinematográfico del director.....	43
Elementos del diseño de producción.....	44
El escenario .....	44
El mobiliario.....	45
La utilería .....	46
El vestuario.....	46
El maquillaje y peinado.....	47
Características de los elementos del diseño de producción .....	48
El color .....	49
La paleta de color .....	50
La textura.....	51
El material .....	52
La línea, la forma y el tamaño.....	52
Contexto de Medellín .....	54
Análisis y reflexiones .....	56
<i>Búsqueda y clasificación de los elementos del diseño de producción</i> .....	56
Análisis de la atmósfera a partir de la recomposición.....	66
Análisis comparativo entre 3% y En busca de aire .....	72
Laboratorio metodológico: en busca de la formación de un diseñador de producción.....	76
Moho, Vaho.....	76
Extensión 106.....	80
Propuesta del diseño de producción para Polución.....	84
Conclusiones .....	92
Referencias .....	94

Filmografía .....96

Anexos.....97

## Lista de tablas

<b>Tabla 1.</b> Formato para clasificación de los elementos del diseño de producción .....	29
<b>Tabla 2.</b> Formato para análisis comparativo .....	30
<b>Tabla 3.</b> Características del color, definidas por Tamayo & Hendrickx (2015, pp. 63-64) .....	49
<b>Tabla 4.</b> Elementos y características del diseño de producción de En busca de aire (antagonistas) .....	57
<b>Tabla 5.</b> Elementos y características del diseño de producción de En busca de aire (protagonistas) .....	59
<b>Tabla 6.</b> Elementos y características del diseño de producción de 3% .....	63
<b>Tabla 7.</b> Comparación de los elementos del diseño de producción entre 3% y En busca de aire .	73



## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> Collage de escenario de 3% .....	67
<b>Figura 2.</b> Collage de mobiliario de 3% .....	67
<b>Figura 3.</b> Collage de utilería de 3% .....	68
<b>Figura 4.</b> Collage de vestuario de 3% .....	68
<b>Figura 5.</b> Collage de maquillaje y peinado de 3% .....	69
<b>Figura 6.</b> Collage de escenario de En busca de aire .....	70
<b>Figura 7.</b> Collage de mobiliario de En busca de aire .....	70
<b>Figura 8.</b> Collage de utilería de En busca de aire.....	71
<b>Figura 9.</b> Collage de vestuario de En busca de aire .....	71
<b>Figura 10.</b> Collage de maquillaje y peinado de En busca de aire .....	72
<b>Figura 11.</b> Fotografía detrás de cámara, comedor, Moho vaho .....	77
<b>Figura 12.</b> Fotografías detrás de cámara, habitación, Moho vaho .....	78
<b>Figura 13.</b> Fotografía detrás de cámara, sala de juegos, Moho vaho .....	79
<b>Figura 14.</b> Fotografía detrás de cámara, comedor, Moho vaho .....	80
<b>Figura 15.</b> Fotografía detrás de cámara, cocina, Extensión 106 .....	81
<b>Figura 16.</b> Fotografía detrás de cámara, Extensión 106.....	81
<b>Figura 17.</b> Fotografía detrás de cámara, Extensión 106.....	82
<b>Figura 18.</b> Fotografías detrás de cámara, Extensión 106 .....	83
<b>Figura 19.</b> Exploración de material para las hojas de la carpeta de arte de Polución .....	84
<b>Figura 20.</b> La industrialización c1925. Las Chimeneas de fábrica saliendo humo contaminado - Sheffield. Ilustración. - World History Archive.....	85
<b>Figura 21.</b> Joseph Beuys. Hasengrab, 1964/1979 .....	85
<b>Figura 22.</b> Collages de moral y ambición .....	86

<b>Figura 23.</b> Collages de espacios, M.D.E., L.A., N.V.A. ....	87
<b>Figura 24.</b> Mapa de Polución .....	87
<b>Figura 25.</b> Propuesta de paleta de colores para la habitación de Marlon .....	88
<b>Figura 26.</b> Fotografías de la maqueta de la habitación de Marlon .....	88
<b>Figura 27.</b> Collage, propuesta para personaje (Marlon).....	90
<b>Figura 28.</b> Collage, propuesta para escenario distópico (M.D.E.) .....	91

## Resumen

Este proyecto de investigación-creación pretende desarrollar un acercamiento a la propuesta de diseño de producción para la serie de ficción distópica, *Polución*. Un proceso que abarca la investigación conceptual y de contexto, el análisis de dos objetos de estudio: la serie de ficción, *3%* (Brasil) y el cortometraje, *En busca de aire* (Medellín), una exploración metodológica con relación a la producción del diseño, y una presentación de la aproximación estética (contenida en una carpeta de arte). Estos procesos se llevarán a cabo con respecto a los elementos y características de los que se compone una propuesta visual: escenario, mobiliario, utilería, vestuario, maquillaje, peinado y color, que los relaciono con las fuentes a partir de las cuales surge tal propuesta: el guión, el contexto, la geografía, el personaje y el concepto cinematográfico del director; todo enmarcado en la concepción de una distopía planteada desde América Latina, específicamente, de una distopía audiovisual paisa.

*Palabras clave:* investigación-creación, audiovisual, distopía, diseño de producción, dirección artística, escenario, mobiliario, utilería, vestuario, maquillaje y peinado, color.

## **Abstract**

This research and creative project aims to develop an approach to the production design for the dystopian science fiction series "Polución". A process that covers the conceptual and in-context research, the analysis of two subjects of study: the fiction series 3% (Brazil) and the short film "En Busca de Aire" (Medellín), a methodological exploration in relation to production design and a display of the aesthetic approach (contained within an art folder). These processes will perform in relation to the elements and characteristics of what make up a visual proposal: scenery, furniture, props costumes, makeup, hairstyle and color, that I merge with the references that bring up this proposal: screenplay, context, geography, characters and the cinematographic concept of the director; everything portrayed in the conception of a dystopia based on Latin America, specifically, on an audiovisual "paisa" dystopia.

*Keywords:* research-creation, audiovisual, dystopia, production design, art direction, scenery, furniture, props, costume, make-up and hair, color.

## Introducción

En mi proceso académico tuve una exploración tratando de encontrar el departamento con el que tuviese mayor afinidad, pasando por roles como fotógrafo, diseñador sonoro, productor, asistente de dirección, project manager, hasta finalmente, en quinto semestre, ocupar el de director de arte para un piloto de televisión. Fue en ese departamento que descubrí una conexión y pasión especial, sin decir que no disfruté los roles anteriores.

Es entonces como, en una búsqueda de ampliar mis conocimientos tanto conceptuales, técnicos y metodológicos acerca de la dirección artística, aparece *Polución* en mi camino, se trata de una serie de ficción distópica que estaba desarrollando mi compañero y amigo, Stiven Quinchia, desde la escritura y dirección, un proceso que además, propendió un crecimiento académico y un modo de darle fin a mi pregrado con un proceso de investigación-creación significativo, así como el desarrollo de destrezas teóricas y prácticas en un rol al que pretendo proyectarme en mi futuro profesional.

Así pues, el presente proyecto de grado busca desarrollar un acercamiento a la propuesta del diseño de producción de la serie *Polución*, con un énfasis especial en el análisis y desarrollo de los elementos y las características de las que se compone una propuesta visual y estética: el escenario, el mobiliario, la utilería, el maquillaje y peinado, el color, la textura, el material, el tamaño, forma y línea. Estos elementos los relaciono con las fuentes que usa un diseñador de producción para la creación del diseño: el guión, el contexto, la geografía, el personaje y el concepto cinematográfico del director; de esa manera, creo un vínculo entre el contexto y la geografía con el escenario, mobiliario y utilería; entre el personaje y el vestuario, maquillaje y

peinado; y el color como característica de los anteriores para la generación de una paleta de color; por su parte, las demás características serán elementos de análisis dentro de cada elemento. Este análisis estará orientado por una búsqueda con respecto al desarrollo de una distopía producida en Latinoamérica, que implica ciertos cambios contextuales y de fondo con respecto a una desarrollada en Estados Unidos o Europa.

Para esto, se presentará todo el proceso que existe en la creación de tal diseño, incluyendo la investigación tanto temática y conceptual, como del fondo mismo, el análisis de dos objetos de estudio importantes para el desarrollo de este: *3%* (una serie de ficción producida en Brasil) y *En busca de aire* (un cortometraje de ficción producido en Medellín), un acercamiento hacia una metodología aplicable al diseño de producción (en su etapa de preproducción y producción), y finalmente una aproximación a la propuesta de diseño, contenida en una carpeta de arte, resalto que hablo de aproximación, ya que no se llegará, en este proyecto, a una propuesta final y completa, sino a un acercamiento y exploración estética del mundo distópico de la serie, debido a que esta aún se encuentra en construcción de guión, lo que hace imposible concluir la propuesta.

## **Planteamiento del problema**

El género distópico desarrolla una narración acerca de un futuro cercano o lejano, sirve de anticipación. Este género busca reflejar cómo es el comportamiento y las acciones de la sociedad en la contemporaneidad y advierte, a su vez, las consecuencias o desastres que esto podría traerle a la población y a su mundo, este refleja “la naturaleza ascendente o decadente de una sociedad en relación al futuro” (Martorell, 2015, p. 93). La distopía, entonces, se apropia de un contexto social, político, económico y cultural que vive una sociedad, para construir con estos elementos una narración ocurrida en el futuro, advirtiendo las catástrofes a las que puede llegar una población si continúa con ciertas condiciones de vida, advierte lo que está por venir de acuerdo con su presente (Retamal, 2016).

En esa búsqueda de representar el contexto, entra a jugar un papel importante el diseño de producción, que es el encargado del tratamiento visual de la obra y el que debe representar ese mundo de manera verosímil y estéticamente coherente con el género en el que se enmarca (Escala, 2015). Además de esto, Ettetdgui (2001) menciona que el diseñador de producción es el encargado de la construcción de la ilusión de la realidad desde todo elemento material y visual del que se compone la película, una ilusión que requiere de mayor trabajo en algunos tipos de filmes, como es el caso de la ciencia ficción, y por tal, de la distopía.

Una tarea fundamental del diseño de producción es hacerle creer al público que aquello que ve es real (Ettetdgui, 2001). Para esto, el diseñador hace uso de los elementos de los que se compone su departamento para la creación de una propuesta visual, estos son: el escenario, el mobiliario, la utilería, el vestuario, el maquillaje y el peinado, elementos que deben responder a las necesidades

tanto temáticas y conceptuales, como del género mismo, y que además, deben ayudar al director en la tarea de comunicar un mensaje. Así, el diseño de producción se apropia del contexto del que parte la concepción de la historia o el que se representa en sí, buscando la verosimilitud en su propuesta y generando una conexión del individuo con aquello que ve, o en otras palabras, el diseñador toma ese contexto para representar un futuro a partir de este, que al mismo tiempo, le de pistas al espectador del lugar de donde surge la idea y la representación misma.

Es en esta relación que expongo entre el diseño de producción y el género distópico donde ubico a *Polución*, una serie de ficción -enmarcada en este género- escrita y dirigida por Stiven Quinchia, y para la cual planteo, con este proyecto de investigación-creación, presentar un acercamiento a la propuesta del diseño de producción.

*Polución* narra la historia de Marlon, un joven que vive en una Medellín distópica, amurallada, contaminada y controlada desde la NVA —Nueva Villa Antioqueña—, una ciudad limpia ubicada a las afueras. Él busca justicia por la muerte de su madre, causada por una crisis ambiental, producto de la falta de control en las industrias que emiten gases y residuos químicos que permanecen en el aire. Así, se internará en NVA para buscar al culpable, desenmascarando sin darse cuenta lo que se esconde tras la aparente perfección de sus habitantes. (Quinchia, 2021, p. 13)

En primera instancia, el objetivo de este proyecto era la creación de una propuesta de diseño de producción completa, con el diseño de los espacios de *Polución* (mundo utópico, mundo intermedio y mundo distópico) y personajes de la historia para una primera temporada, así como la preproducción, producción y postproducción de un primer capítulo (piloto). Esto entonces, buscaba llevar a la realidad todo lo plasmado en una carpeta de arte, que incluiría un trabajo de



preparación y producción de, entre muchas cosas, tres escenarios y los vestuarios para aproximadamente cuatro personajes principales; pero a causa de la pandemia generada por el covid-19 y los problemas de producción que surgieron con esta, así, junto con el director, Stiven Quinchia, decidimos reducir el alcance de este a la producción de una pieza exploratoria, a modo de teaser. Finalmente, problemas continuaron apareciendo y este proyecto se redujo a la presentación, a modo de carpeta de arte, de una primera propuesta de diseño de producción, es decir, un primer esbozo general del universo de la serie, con un acercamiento más detallado hacia el mundo distópico, MDE y de los dos personajes que viven en este: Marlon (el protagonista) y Sebastián, ya que, hasta la fecha, se ha escrito el guión de esta pieza exploratoria, en la que se presenta este mundo y los dos personajes mencionados.

Así pues, para llevar a cabo esta propuesta y crear una representación de una Medellín en el 2055, me proyecto desde nuestro presente, es decir, tomo todas las referencias contextuales y visuales que rodea la ciudad para estos años (2019-2022 aproximadamente), para plasmarlas en ese futuro que plantea *Polución*. Además de esto, y en búsqueda de una metodología de trabajo para la creación de un diseño de producción (en todas sus fases), pretendo desarrollar un análisis de los elementos de este en dos producciones audiovisuales pertenecientes al género distópico, que me permita conocer sus códigos -desde una estética visual- para el desarrollo de este proyecto, así como la manera en que los autores y diseñadores de producción de estas obras se apropian, o no, de su contexto, logrando así construir “un asunto global, con un acento local” (C. Olarte, comunicación personal, 2020), desde la propuesta del diseño de producción.

La distopía se ha desarrollado, de manera hegemónica, en el “primer mundo”, y se podría decir que a partir de producciones estadounidenses o europeas se han impuesto los códigos de este

género, tal es el caso del cómo este abarca problemáticas sociales que se presentan en el mundo, una de ellas: la diferencia de clases, problemática alrededor de la que giran muchas distopías, entre ellas *Polución*. Pero un asunto importante a tener en cuenta es el cómo en estas producciones, lo latinoamericano tiene un rol importante en esa representación, y es que se ve como “un ingrediente sustancial que da cuerpo a la construcción de escenarios apocalípticos, como si el fin de la sociedad que hoy conocemos tuviera algo que ver con la presencia de lo latinoamericano” (Arteaga-Botello, 2015). Así pues, y continuando con lo expuesto por Arteaga-Botello (2015), filmes como *Elysium* (2013) o *Blade Runner* (1982) se apropian del contexto latinoamericano para crear iconos visuales que permitan representar el futuro distópico al que la sociedad estadounidense, en este caso, no quiere llegar.

En ese orden de ideas, y teniendo presente el origen del que surge *Polución: Medellín*, Colombia, o, en otras palabras, Latinoamérica, siento la necesidad de ubicar el análisis que pretendo desarrollar con este proyecto, en ese contexto. Por este motivo, me permito tomar dos referentes latinoamericanos como objeto de estudio para esta investigación, que me sirvan para identificar el uso de los elementos del diseño de producción con respecto a la creación del escenario distópico en cada producción, contemplando las diferencias tanto estéticas, como a nivel de producción de cada uno. Estos me permitirán tomar bases con respecto al género, para aplicarlas, o no, al planteamiento del desarrollo de la propuesta visual de la distopía que propone *Polución*, teniendo presente las necesidades estéticas, conceptuales y contextuales.

El primero a mencionar es *En busca de aire* (2015), un cortometraje de ficción distópica, dirigido por Mauricio Maldonado y cuya dirección de arte realiza Catalina Olarte. Esta producción, realizada en 2015, se ubica en Medellín y narra la historia de Adrián, un joven que busca escapar

de ser reclutado por un régimen militar que gobierna la ciudad, siendo presionado a dejar todo aquello que ama: sus dos amigos. Este corto tiene un papel muy importante en esta investigación, ya que es quizás, la única producción que ha realizado un acercamiento a este género en la misma ciudad: Medellín, lo que me permite reconocer un vínculo entre el género y el contexto que voy a representar. Así pues, busco con este distinguir el cómo concebir “lo paisa”, visual y estéticamente hablando, dentro de un escenario distópico. La pieza, que tiene una duración de 27 minutos, transcurre en su totalidad en un mundo distópico y presenta variedad de escenarios, desde el espacio que habita el protagonista hasta exteriores de la ciudad; lo que vuelve más rica la recolección visual y su posterior análisis.

Por otro lado, se encuentra *3%* (2016), una serie de acción, drama y distopía, ubicada en Brasil. Se trata de una producción de Netflix, creada por Pedro Aguilera y cuya dirección de arte fue realizada por Valdy Lopes. Cuenta con cuatro temporadas, de ocho capítulos cada una, exceptuando la segunda con diez capítulos y la última con siete; en esta se cuenta la historia de un mundo dividido entre *progreso* y *devastación*, uno utópico y distópico respectivamente, en el que a través de una serie de pruebas denominadas “el proceso”, se le da la oportunidad al 3% de los candidatos de ingresar a la “mejor cara”. Si bien se trata de una producción de Netflix (que puede estar arraigada a ese discurso hegemónico), me interesa que su país de origen es Brasil, lo que me permite continuar la búsqueda de la representación del escenario distópico desde lo latinoamericano. Para el análisis de esta pieza, y por motivos de producción y adaptación a tiempos de trabajo, me centraré en el primer capítulo de la primera temporada, exclusivamente en las escenas que transcurren en el escenario distópico que presenta esta serie, ya que es el que posteriormente se diseñará para *Polución*. Finalmente, puede resultar pertinente la comparación de estos dos tipos de producciones, con grandes diferencias de presupuesto, para llegar al fondo

estético de ambas, que me den cuenta de esas características que comparten y que, en definitiva, son la esencia de aquel contexto en el género distópico.

De este modo, en el presente proyecto de investigación-creación llevaré a cabo un análisis sobre los elementos del diseño de producción, que agruparé en tres. Así, con el escenario, el mobiliario y la utilería buscaré la creación del espacio; con el vestuario, el maquillaje y el peinado, la representación visual de los personajes que habitan la historia; y finalmente el color con el objetivo de la propuesta y creación de una paleta de color para la producción. Esto, buscando una metodología de trabajo, desde el diseño, la preproducción y producción, para el departamento de Diseño de producción, o el departamento de arte.

### **Pregunta de investigación-creación**

¿Cómo relacionar los elementos y características del diseño de producción con los componentes narrativos y conceptuales de la historia, para la creación de una propuesta de diseño de producción de la serie de ficción distópica *Polución*, que proponga un desarrollo de este género desde un contexto paisa, a través del análisis de estos elementos en dos referentes latinoamericanos?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Desarrollar la propuesta del diseño de producción de la serie *Polución*, en la que se relacionen los elementos y características de este con los aspectos de la historia y el universo, y que se enmarque en el género distópico desde un contexto paisa, a través de un análisis de dos producciones distópicas latinoamericanas: *3%* y *En busca de aire*.

### **Objetivos específicos**

Analizar el escenario, mobiliario y utilería de estas producciones con respecto al contexto y geografía de su espacio, para la creación de una Medellín distópica para la serie *Polución*, a través de estos elementos.

Analizar el vestuario, maquillaje y peinado de estas producciones con respecto a sus personajes, para la propuesta y creación de una caracterización visual (a través de estos elementos) para los personajes de *Polución*.

Analizar el color de estas producciones distópicas, para el desarrollo de la paleta de colores de *Polución*.

## Estado del arte

### Hacia la distopía colombiana

*En busca de aire* (2014) es un proyecto de investigación-creación realizado por Eric Mauricio Rojas Maldonado, se trata de un proyecto de grado para el pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia. Este produjo un cortometraje de ficción distópica que narra la historia de tres jóvenes que intentan escapar de la muerte y que deben, en un futuro, formar parte de la guerra a la que se enfrenta la ciudad. Mi interés por este proyecto, además de que es uno de mis objetos de estudio, radica en la apropiación que el autor lleva a cabo de su ciudad para la construcción de una narración ocurrida en un futuro cercano; Mauricio Maldonado toma como base para esta, la violencia que vive y ha vivido Medellín durante un largo tiempo. Además, lleva a cabo una exploración estética que refleja la ciudad en la historia que relata audiovisualmente, que es lo que pienso desarrollar con el diseño de producción, en pro de representar una Medellín distópica en *Polución*.

*Dos novelas distópicas colombianas: Angosta de Héctor Abad Faciolince y Tres ataúdes blancos de Antonio Ungar* (2013), es un proyecto de grado realizado por Wilson Eduardo Palacio Tamayo para el pregrado en Letras: filología hispánica de la Universidad de Antioquia. En este, el autor analiza estas dos novelas: *Angosta* (2003) y *Tres ataúdes* (2010), partiendo de las características que las vinculan con el género distópico para así, inscribirlas en este. Palacio, realiza una búsqueda de características y elementos a considerar en la concepción de una obra como distópica, partiendo de la reflexión de las diferencias de tipo histórica y de lugar que se pueden presentar con respecto al origen de este género: Estados Unidos y Europa, llevando así una

conceptualización de la novela distópica colombiana. Para *Polución* busco analizar estos elementos desde y para la creación de una distopía paisa -o latinoamericana, si se quiere-, algo similar a lo desarrollado por Palacio, pero desde un campo audiovisual.

## **Hacia el análisis del diseño de producción**

*Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La teta asustada dirigida por Claudia Llosa (2018)*, es una tesis para optar por el título de licenciada en comunicación, realizada por Ana María Idrogo Guevara, en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Esta investigación lleva a cabo un análisis de la dirección de arte en la segunda película, y ganadora de un Oso de Oro en el Festival de Cine de Berlín 2009, de Claudia Llosa, para esto realiza un estudio de los elementos de la dirección de arte (escenografía, decorado, utilería, vestuario y maquillaje), en el que identifica el aporte de estos en la narración, para destacar la importancia de este departamento dentro del film, a nivel estético y como creador de emociones y sentimientos en el espectador. Para este análisis, Idrogo divide su metodología en cinco procesos: visionado de la película, secuenciación, selección de escenas importantes, interpretación y entrevistas (esta realizada a tres directores de arte y una vestuarista). Para el presente proyecto, al igual que esta investigación, llevaré a cabo un análisis de los elementos del diseño de producción, que no sólo busquen su aporte a la narración, sino también la manifestación del género distópico y la representación de un contexto en estos; por ese motivo, esta investigación, en términos metodológicos, tiene un gran aporte, ya que me es importante conocer instrumentos o criterios empleados para la selección de las escenas a analizar, así como la interpretación de estas y la de los signos (connotativos y denotativos) que se llevan a cabo a partir de los elementos.

*Dirección de arte para cine y elementos emergentes del discurso de identidad nacional en Prometeo deportado* (2017), es un trabajo realizado por Rey Rondón Sierra para la Universidad San Gregorio de Portoviejo. En este trabajo el autor lleva a cabo un análisis de los elementos de la dirección de arte en la película de Fernando Miele (2010) y la función que estos cumplen en la narración visual de la pieza, en busca de establecer una conexión con temáticas que aporten a la identidad nacional ecuatoriana. Para el desarrollo de este análisis, Rondón utiliza el siguiente procedimiento metodológico: en primera instancia, descripción del argumento y revisión de ficha técnica, luego, una revisión de prensa y artículos especializados relacionados con la película, identificación de la temática abordada, siguiendo con un análisis visual de la dirección artística, y por último, un análisis narrativo y semiótico de una secuencia modelo (con respecto al discurso de identidad). Esta investigación tiene dos puntos importantes a resaltar, y que aportan en el desarrollo del presente proyecto: el análisis llevado a cabo acerca de los elementos de la dirección artística y la representación del discurso de identidad ecuatoriano a través de estos; por un lado, y como ya se expuesto, para este proyecto llevaré a cabo un análisis de los elementos de diseño de producción y su influencia visual en la representación de su lugar de origen, para la futura representación a través del diseño de *Polución*.

*Historia Uno: Recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía* (2016), es un trabajo previo a la obtención del título de Licenciada en Cine y Audiovisuales, realizado por María Gabriela González Ortega para la Universidad de Cuenca. Este trabajo busca desarrollar la propuesta estética visual de *Historia Uno*, cortometraje dirigido por Alfonso Vallejo Chávez, en el que, a partir de diferentes referencias visuales, se lleva a cabo la elección de paletas de color, escenografía, utilería, vestuario y maquillaje de escenarios y personajes del universo del corto, teniendo como premisa fundamental los conceptos de neutralidad



y des-identidad. Para este proyecto se toma la paleta de color de *High hopes* de Storm Thorgerson para el diseño del concepto visual del cortometraje, así como la utilería y escenografía se basan en *Guide to Recognizing Your Saints* (2006) de Dito Montiel y *Bonsái* (2011) de Cristian Jiménez. González lleva a cabo un recorrido teórico y creativo del proceso de creación de la propuesta visual del cortometraje, proporcionando piezas de referentes y fotogramas de la obra final, este punto es de gran importancia para mi proyecto, ya que me proporciona un escrito -podría decirse- metodológico del proceso de creación de una propuesta de dirección de arte realizada por una estudiante, en condiciones similares a las que presento; además, es importante resaltar el que María González también realiza una propuesta estética para el guión y dirección de un compañero de curso, tal como ocurre en mi caso con *Polución*.

*Desarrollo del diseño de producción en la cinematografía dominicana, 2013-2015* (2017) es un informe de investigación de grado para la Licenciatura en Audiovisuales y Cinematografía, Mención Cine, a cargo de Elayne Rojas Cortorreal, Sheyla Martínez Monegro y Víctor Alexis Pérez Fernández, para la Universidad Autónoma de Santo Domingo. En este trabajo se propone, además de una extensa conceptualización del diseño de producción y todo lo que a este departamento le compete, una metodología de trabajo para producciones cinematográficas, partiendo de, como exponen los autores, la ausencia de la figura del diseñador de producción como cabeza articuladora, en República Dominicana, razón por la cual “el vestuario, la dirección de arte, el maquillaje y el peinado [...] se desarrolla de manera independiente, lo que plantea como resultado, una estética variada y una cinematografía sin paleta de color definida” (Rojas, Martínez & Pérez, 2017, p.11). Esta metodología surge del cuestionamiento acerca de la función, el uso, la importancia y el valor del diseño de producción en la industria cinematográfica, arrojando así tres etapas en el proceso de realización de la propuesta visual: concepto, planificación y elaboración,

etapas en las que se proponen diversos métodos a realizar que permitan un acercamiento al diseño final, entre los cuales destaco reuniones con el director, ilustraciones conceptuales, maquetación y planos de construcción. Estos últimos métodos los destaco porque son aquellos que pretendo implementar en mi metodología con el fin de construir la propuesta visual para *Polución*, por lo cual se presenta pertinente este trabajo para mi investigación, así como el análisis que realizan, con respecto al diseño de producción, a la película *Un lio en dólares* (2014) de Francisco Disla Ferreira, en la que se presenta esa ausencia de la figura del diseñador.

## **Metodología**

El proceso de creación de una propuesta de diseño de producción se divide en tres grandes etapas generalmente: investigar, analizar y proponer (C. Olarte, comunicación personal, 2019). Esta división del flujo de trabajo le permite al diseñador tener bases fuertes sobre el universo, la historia y el contexto que se va a narrar en la producción, permitiéndole la realización de una construcción verosímil y estéticamente coherente desde el elemento visual, con respecto a la obra. Por este motivo me parece pertinente tomar esta metodología de trabajo y aplicarla a mi proceso de investigación-creación, dividiendo así este en tales, que no son necesariamente cronológicas, es decir, se pueden desarrollar paralelamente, pero añadiendo una cuarta que me permita tener una exploración como diseñador de producción:

### **Etapas 1. Investigación**

La investigación para la creación de una obra audiovisual es fundamental. En el caso de una producción distópica es, quizás, mucho más necesaria, ya que debo tener muy claro el funcionamiento del universo del que surge la idea (mi presente) y el universo que se desarrollará a partir de este primero (el universo desarrollado en *Polución*).

Es necesario entonces, investigar el contexto de Medellín en la contemporaneidad, centrándome en los factores que afectan directamente a la historia: la diferencia de clases y la contaminación, pues el primero es la idea temática de la serie y el segundo, el disparador de la historia. Para esto, recorro a fuentes confiables de las que obtenga cifras y datos importantes acerca de la ciudad, a nivel social, económico, político y cultural, que me den cuenta de una situación

general de la ciudad, para después recolectar imágenes que me permitan reflejar esa información desde el aspecto visual, aspecto que me compete en este proyecto. Finalmente, consolido texto e imagen en una presentación, de manera ordenada, que permita una fácil lectura visual y en datos.

Por último, se lleva a cabo una investigación a nivel conceptual, que me permita tener pleno conocimiento sobre los dos ejes principales del proyecto: la distopía y el diseño de producción, cada uno enfocándolo en los temas a tratar, y subdividiendo en el segundo en elementos, características y fuentes, con los que pueda abordar todo el desarrollo investigativo, de análisis y de propuesta de la manera correcta. Este proceso se consolida entonces, en el marco teórico del presente trabajo.

## **Etapas 2. Análisis**

En esta etapa entra a jugar un papel importante los dos objetos de estudio, pues se va a llevar a cabo un análisis de la implementación de los elementos del diseño de producción, así como del color, como una característica de estos. Para esto, lo primero que hago es un visionado de estas dos producciones, que me permite entender la trama de cada una y con el cual puedo seleccionar las escenas a analizar, selección que está basada en el escenario distópico y los personajes que en este habitan. Una vez seleccionadas las escenas, tomo capturas de pantalla relevantes de estas.

Posterior a esto, llevo a cabo un análisis en tres bloques acerca de los elementos del diseño de producción y su objetivo en la obra, de la manera que he planteado en mis objetivos específicos. Así, analizo la implementación del escenario, el mobiliario y la utilería con relación a la geografía y el contexto del espacio; el vestuario, el maquillaje y el peinado respecto al personajes; y el color

como determinante en una paleta de color. Para esto, hago recortes en las capturas de pantalla que enfoquen cada elemento, este análisis lo consolido en el siguiente formato de tabla:

**Tabla 1.** Formato para clasificación de los elementos del diseño de producción

<i>Nombre del objeto de estudio</i>		
Escenario	Mobiliario	Utilería
Vestuario		Maquillaje y peinado
Color		

Una vez llena la tabla, escribo mis apreciaciones con respecto al análisis anterior y lo que se percibe en cada elemento visual con respecto a la obra.

Finalizado esto, realizo una serie de collages digitales sobre cada elemento del diseño de producción de cada uno de los objetos de estudios. Estos collages los desarrollo con la herramienta multimedial producida en el marco del sexto módulo de Comunicación Audiovisual y Multimedial, *Amalgamas* (2019), creada por María Camila García, Stiven Quinchia y mi persona. Con estos, llevo a cabo una recomposición visual de cada elemento, que separo del plano, buscando un análisis con respecto a la atmósfera que estos transmiten.

Finalmente, procedo a realizar un análisis comparativo entre ambos, con el que pretendo crear una relación de cada elemento del diseño de producción en ambos productos, para así, encontrar puntos en común con respecto al género distópico y analizar su importancia en la construcción de una propuesta visual. Este análisis lo llevo a cabo a partir de la siguiente tabla:

**Tabla 2.** *Formato para análisis comparativo*

<b>Elementos del diseño de producción</b>	<i>En busca de aire</i>	<b>3%</b>
Escenario		
Mobiliario		
Utilería		
Vestuario		
Maquillaje y peinado		

Este análisis se desarrolla en términos de color, textura, material, línea, forma y tamaño.

### **Etapas 3. Laboratorio metodológico**

En esta etapa llevo a cabo un proceso, a modo de laboratorio, donde analizo los aciertos y desaciertos encontrados en la práctica del diseño de producción para dos producciones audiovisuales de las que hice parte: *Moho*, *Vaho* y *Extensión 106*; aquí se busca una experimentación metodológica que me brinde herramientas y conocimientos sobre la realización, tanto en preproducción como en producción, de un diseño visual y estético. Este análisis lo

consolido en un texto que hable sobre esa experimentación y aquello que aporta al desarrollo de *Polución*.

#### **Etapas 4. Propuesta**

Para esta etapa, llevo a cabo una recopilación de lo investigado y analizado en pro de la realización de mi propuesta de diseño de producción para la serie *Polución*. Cabe resaltar que durante todo el proceso de investigación-creación, se realiza, junto al director, una recopilación de referentes visuales que sirven como inspiración para la estética visual del producto.

A partir del análisis ya realizado, y luego de una lectura detallada del guión final y la caracterización de cada personaje, así como reuniones y conversaciones que se dan con el director del proyecto, inicio a plantear un acercamiento a la propuesta visual de la obra. Para esto, en primera instancia, enfoco los análisis realizados en la realización de *Polución*, en términos de código de género; los cuales son pensados para su aplicación en el universo de la serie.

Así pues, con esto definido, inicio una búsqueda estética por la creación de atmósferas y personajes, desde el aspecto visual, que la serie propone. Para esto realizo una serie de collages, que respondan a los espacios, personajes e, incluso, al concepto mismo, que me permita tener un primer acercamiento hacia la composición, a través del material, la textura y el color, de la propuesta en sí. Además, y con el guión como base importante en la creación del diseño, se hace un desglose de todos los elementos visuales que en este se describen (en una etapa futura, fuera de este proyecto, este desglose se ampliará con más elementos que surjan con la propuesta). Para finalmente, realizar una maqueta de uno de los espacios principales a presentar en el proyecto, que

me acerque a la construcción, en pequeña escala, de lo que serán los escenarios de la serie, y así, tener ideas y pistas para la carta de materiales a usar en un futuro. Finalmente, todo lo descrito se condensa e ilustra en la carpeta de arte, donde presento un primer acercamiento a la propuesta visual y estética que propongo como diseñador de producción de la serie *Polución*.



## **Marco teórico**

En este apartado presento un acercamiento conceptual que me de bases teóricas acerca de los conceptos más importantes en este proyecto de investigación-creación. A su vez, busco un relacionamiento entre estos, que me lleven a esas conexiones sobre las que indago desde mis objetivos específicos. En un inicio, los conceptos de distopía y diseño de producción entran en definición, así como sus características y condiciones para el presente proyecto; luego menciono los factores que son importantes a la hora de iniciar un proceso de creación de una propuesta visual, y que, por tal, tienen estrecha relación con los elementos del diseño de producción; y finalmente, enuncio las características que presentan estos elementos.

### **Distopía**

El concepto de distopía se remonta al año 1868, cuando Stuart Mill define este como “un proyecto demasiado malo (malvado) para ser factible o realizable” (Martorell, 2015, p. 87), durante la Cámara de los Comunes. Esta definición parte de un contraste con el concepto de utopía, entendido este, de acuerdo con la interpretación etimológica que realiza Francisco Martorell acerca del término desarrollado por Tomás Moro, como “el buen lugar que no existe”, o, como menciona Luis Ortega (2010) acerca de la utopía en el cine, la existencia de ciudades u organizaciones prodigiosas, ejemplares e irrealizables.

La definición de distopía se vuelve compleja, ya que, por una parte y como se menciona, es necesario remitirse al término de utopía para hablar de esta, y por otro lado, se han usado diferentes

conceptos para referirse a esto, como “antiutopía, contrautopía, utopía negativa o utopía satírica” (Martorell, 2015, p. 101), que genera confusiones y discordias entre los mismos.

La narrativa de ficción permite, entre algunas cosas, plasmar las problemáticas sociales, así como materializar sentimientos, temores, tensiones y conflictos a los que el ser humano se puede enfrentar, y estas representaciones permiten entender las sociedades actuales a través de juegos de comparación, entre lo sagrado y lo profano, entre utopía y distopía (Marks, 2005; Karmmerer, 2012). En ese sentido, y entendiendo a la distopía como un género de ficción, se puede decir que esta representa, siguiendo a Abbott (2007), Kitchin y Kneale (2001), tensiones, esperanzas y temores de las sociedades contemporáneas, a través de sociedades futuras; busca representar conflictos o problemas sociales actuales y sus consecuencias futuras.

Ahora bien, Núñez (1985) menciona que la diferencia existente entre distopía y utopía radica en su axiología, en la perspectiva que se le dé al relato, es decir, en el juicio y el punto de vista elaborado por el protagonista que dirige la historia. De esta manera, se presenta una coexistencia de estas dos en una misma narración, que permite la posibilidad de pasar de una a otra rápidamente, a pesar de su naturaleza contraria (Ortega, 2010). Es así cómo se representan dos visiones diferentes frente a una misma cosa: la utopía representa la esperanza y la distopía el miedo; los utópicos aprecian un futuro prometedor y estimulante, mientras que el distópico lo percibe amenazante, con respecto a una evolución, sea ciencia, tecnología o progreso material (Kumar, 1992), pero ambos cumpliendo una función anticipadora, anunciando un posible futuro de la sociedad, sea este ascendente o decadente.

Teniendo presente la visión de cada uno, y la posibilidad de fluctuación entre ambos, Martorell (2015) elabora la idea de que en la distopía no solo se presenta el miedo, sino también la esperanza, una esperanza furtiva, hacia el futuro. Esto permite esa coexistencia que se menciona: la idea de lo deseable frente a lo indeseable, lo bueno frente a lo malo, el ideal de lo que sería mejor en una sociedad sufrida -que se presenta en una distopía-, se acerca a la búsqueda de una sociedad utópica.

Para finalizar, es importante comprender el origen de la construcción de una distopía: el presente. Sobre esto, Retamal (2016) dice que “las distopías siempre tomaron algunos aspectos esenciales de su época para radicalizarlos y crear una imagen de un mundo en el que nadie quisiera vivir” (p. 11)); es decir, este género busca ser un espejo de la sociedad y mostrarle un posible futuro. A su vez, Sánchez (2007) habla de la necesidad de la formulación de un futuro con la intención de representar y detallar un contexto (ideológico y cultural) desarrollado en el presente, y de esta manera advertir sobre las crisis y desastres que el hombre puede causar con diversas acciones o prácticas.

## **Diseño de producción**

La llegada del color al cine proporcionó nuevas posibilidades de expresión al departamento artístico, las cuales pudieron evidenciarse en *Lo que el viento se llevó* (1939), película producida por David O. Selznick, quien nombró a William Cameron Menzies como *diseñador de producción*, ya que este se había encargado de la creación de una detallada estética visual para cada escena, y quien, con esto, logró afectar a su vez, la estética global del film. A partir de ese acontecimiento, se comienza a utilizar el término de diseñador de producción para los encargados de la creación

del tratamiento visual y sus ayudantes se convierten en directores de arte o directores artísticos (Ettedgui, 2001).

Esta nueva jerarquización de roles trajo consigo nuevas funciones para ambos; sobre esto Ettedgui (2001) menciona que mientras los diseñadores de producción se encargan del diseño global de la obra, los directores artísticos se ocupan de la administración del presupuesto y supervisión del proceso de construcción. En la actualidad, esta división funciona prácticamente de la misma manera, especialmente en producciones estadounidenses o europeas, que cuentan con gran trayectoria y grandes productoras; en Latinoamérica, haciendo énfasis en Colombia -ya que es este el país en el que transcurrirá el desarrollo de esta investigación y la posterior realización del producto audiovisual-, esta estructura no funciona de esta manera: no existe la figura de diseñador de producción, en su lugar se utiliza el de director de arte para aquella persona encargada del concepto y tratamiento visual de la obra (Avendaño Rincón & Hernández Estrada, 2010). Me interesa detenerme en este punto, para aclarar este rol en el contexto colombiano, que puede generar confusión en su uso.

A partir del crecimiento que han presentado las producciones colombianas en los últimos años, se ha implementado en algunas de estas el cargo de diseñador de producción, pero se trata simplemente de un acto nominal, ya que sus funciones como director de arte, se mantienen, es decir, no hay un cambio con respecto a sus responsabilidades y tareas, “aunque aparezca en los créditos como tal o bien como director de arte, sigue desempeñando el mismo cargo del diseño artístico” (Avendaño & Hernández, 2010, p. 15). Así, mientras el diseñador de producción colombiano debe encargarse de la estética visual de la obra y de labores productivas, el diseñador de una producción de Hollywood, por ejemplo, solo se preocupa por el diseño y la supervisión de

su propuesta. Este modo de producción colombiano, de este rol específico, se debe, y continuando con lo que exponen Patricia Avendaño y María Alejandra Hernández (2010), a los bajos presupuestos con los que cuentan, en general, las producciones del país y por el poco conocimiento, tanto técnico como estético, de los miembros que trabajan en el departamento de arte, con respecto a una concepción cinematográfica.

Ahora bien, teniendo presente el funcionamiento del diseño de producción en Colombia, me permito hablar sobre la función de este rol dentro de la producción audiovisual, que, partiendo de la idea expuesta, puede ser llamado como diseñador de producción o director de arte, dependiendo de cada autor.

El diseño de producción -conocido en muchos casos como dirección de arte- es un departamento creativo de la producción audiovisual, que busca, junto con los demás departamentos que participan en esta, “comunicar, de manera eficiente e intensa, el concepto narrativo, temático, dramático, emocional, expresivo y de significación que el filme pretende materializar”. (Tamayo & Hendrickx, 2015). Este departamento expresa lo anterior a través del componente visual de la película, el diseñador de producción crea y propone un diseño con el uso de todos los elementos materiales, a excepción del actor, que integran el plano profílmico y genera, así, una poesía visual con la que construye, decora, pinta, elabora, peina y viste el espacio, personajes y atmósfera que pretende representar el director. (Avendaño & Hernández, 2010; Tamayo & Hendrickx, 2015).

Ettegui (2001) menciona que “tanto en términos teóricos como prácticos, podemos definir el papel del diseñador de producción como el del arquitecto que construye las ilusiones de las que se compone una película” (p. 10), por tal, el diseño de producción se encarga de la representación

de una realidad planteada, estéticamente coherente con el género en el que está enmarcada y la idea del director, y que, además, esta representación debe ser verosímil. Rodrigo Nuñez, en una entrevista realizada por Lorena Escala, menciona con respecto a la creación de este universo: “No me refiero a copiar la realidad sino a crear una que se sienta adecuada para el proyecto” (2015, p. 24), y es aquí donde recae una de las grandes responsabilidades que tiene el diseñador y que enuncia Starski: “hacer creer al público que el artificio que está viendo es real” (Ettedgui, 2010, p. 10). Teniendo en cuenta esto y agregando el mayor trabajo que requiere el diseño de producción en películas de tipo musicales, de época, fantasía y ciencia-ficción (Ettedgui, 2010), y que en este último género está incluida la distopía, se presenta un mayor énfasis en estas necesidades y responsabilidades que expongo, que se deben tener presente en todo el proceso de investigación-creación, y que le proporciona una gran importancia a este en el producto audiovisual.

Para finalizar, es importante hablar de la relación que mantiene el diseñador de producción con el director y el productor. Por una parte, se requiere una comunicación constante con el director, que le permita entender la obra y su idea, así como conocer de fondo el guión, ya que este es desde el cual se piensa el diseño de arte y se inicia un proceso de propuesta que aprueba o no el director (Escala, 2015); por otro lado como menciona el diseñador británico, Stuart Craig, en una entrevista con Ettedgui (2010), “no tenemos que diseñar únicamente los decorados de una película, sino también la manera en que se invierte el dinero y esfuerzo” (p. 10), así, el diseñador debe buscar un equilibrio que le permita, desde su rol, transmitir aquello que desea el director, con respecto al presupuesto con el que cuenta. Y cabe resaltar, como ya se mencionó, los bajos presupuestos con los que cuenta una producción colombiana -y mucho más una producción académica-, razón por la cual el director de arte colombiano requiere de mayor ingenio para buscar soluciones de forma y diseño con el presupuesto limitado con el que se cuenta (Avendaño & Hernández, 2010).

### *En búsqueda de una propuesta de diseño de producción: la toma de decisiones creativas*

Avendaño & Hernández (2010) afirman: “El director de arte debe entenderse como un diseñador de espacios, atmósferas y nuevos universos, esto quiere decir que la columna vertebral de donde parte toda su creación es el diseño y para que un diseño sea posible, se necesitan ciertas condiciones de dónde pueda partir y solucionarse como tal” (p.71); con la creación del diseño se pretende construir un universo visual para la historia, con una estética propia y que comunique, narrativa y conceptualmente, aquello que el director desea expresar. Así pues, el diseño de la dirección de arte se plantea en dos formas, una funcional y otra visual (que pueden coexistir paralelamente): el primero responde a la búsqueda o construcción de un espacio adecuado y acorde para el desarrollo de la historia, que represente el espacio que se quiere retratar y en donde se permita realizar las acciones y movimientos descritos en el guión, así como la generación de una estética particular y una emoción concreta; por otro lado, el diseño visual busca la creación de imágenes maravillosas y complejas, a través de un acto creativo, que creen metáforas y sentidos subyacentes, siendo coherentes visual y narrativamente con las condiciones del universo creado (Avendaño & Hernández, 2010).

De esa manera, para llevar a cabo una propuesta de diseño, el diseñador de producción debe tomar decisiones creativas con respecto a todo lo concerniente a su departamento, debe seleccionar y representar el concepto de la película a través del material y la forma, que se plasmará posteriormente en lo que es conocido como la carpeta de arte. Pero, en el inicio de todo este proceso, el diseñador debe llenarse de información y criterios suficientes para una correcta y

apropiada toma de decisiones; sobre esto, Tamayo & Hendrickx (2015) proponen cinco fuentes de las que se puede inspirar el director del arte para la consolidación de una propuesta de diseño:

### **El guión**

El guión “es la base de donde surge todo proceso audiovisual y en donde están contenidos los aspectos importantes de cada producto” (Avendaño & Hernández, 2010, p.81), por tal, es este el primer elemento del que captura información el diseñador de producción con respecto a la historia; para esto, se debe leer detenidamente, cuantas veces sea necesario, y extraer la mayor información e impresiones posibles, que ayude a la creación de una estética visual. En este proceso, el diseñador se puede encontrar ante un guión muy detallista, que lleve una descripción precisa sobre lo que se presenta en este; o se puede encontrar con un guión con poco nivel de detalle, en donde tendrá que complementar creativamente todas las características de los elementos visuales.

### **El contexto**

El estudio del contexto en el que se encuentra enmarcada la historia es una de las primeras acciones que se inscriben dentro de lo formal del proceso del diseño de producción, pero antes de acercarme a este término enfocado desde el diseño de producción, quiero presentar la definición de éste; según la Real Academia Española, contexto es un “entorno físico o de situación, político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el que se considera un hecho”. (s/f) Como he expresado anteriormente estos elementos son la materia prima para el género distópico puesto que es la base para construir narrativas que, basadas en la actualidad de una sociedad, premedita de manera crítica su posible y catastrófico futuro.



Es entonces como la investigación del contexto centrada en el diseño de producción se concibe desde un aspecto general y otro específico, Tamayo y Hendrickx (2015), en su libro *La dirección de arte en el cine peruano*, explican que, por una parte:

Llamamos contexto general a todas las circunstancias genéricas de lugar y época dentro de las cuales ocurren los hechos de la historia que el guión narra. [...] Determinado el contexto general deberá entonces convocar el conocimiento que ya tenga de dicho periodo y lugar en el mundo en donde ocurren los hechos, así como iniciar la investigación minuciosa y detallada de los elementos del arte propios de ese contexto. (p.14)

En ese orden de ideas reconocer el contexto general impacta desde lo arquitectónico, el vestuario y el maquillaje para las obras audiovisuales, puesto que cada personaje y situación narrativa a pesar de que puede llegar a desarrollarse en lo íntimo o un nicho más pequeño, está directamente influenciada por un contexto político, social y cultural que nutre y moldea lo individual. Es entonces donde aparece el contexto específico:

El contexto específico se refiere a las circunstancias particulares de la historia narrada dentro del contexto general. Es decir, los lugares y tiempos específicos y las acciones concretas que el espectador contemplará [...] El contexto específico se centra en las circunstancias más inmediatas de los hechos narrados y en los lugares, tiempos y condicionantes de las acciones de los personajes principales del relato; y está evidentemente condicionado por el contexto general. (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.14)

Si bien el contexto abordado desde lo general y lo específico trazan el camino para la creación de los elementos visuales y estéticos que se verán en la obra audiovisual no hay que perder

de vista que a su vez estos deben ser orgánicos al proyecto en general, no se trata de recrear a imagen y semejanza de la realidad, ni que deslumbré o resalte de la obra, como lo dice Ertedgui (2001) “Para dotar al film de una estética global, todos estos elementos deben armonizar entre sí y evocar una atmósfera adecuada a la historia y los personajes” (p.9), haciendo referencia a colores, telas, texturas y decorados.

### **La geografía**

Por geografía se entiende al lugar y ambiente en donde ocurren los hechos narrativos, que están a su vez unidos al bagaje cultural de los espectadores, siendo esto un reto para los directores de arte puesto que deben buscar puntos de anclaje y alegorías que sean reconocibles por los espectadores. Tamayo y Hendrickx (2015) expresan que “corresponde al director de arte sugerir el uso simbólico de los elementos geográficos donde se desarrollan las acciones del filme, teniendo siempre presente el concepto general que domina tanto el guión como la idea creativa del director” (p.15), es así como la geografía puede ser símbolo para dar significación a lo que se quiere decir, por medio de metáforas construidas desde el tratamiento visual del plano.

### **El personaje**

Por otro lado, tenemos el tratamiento del personaje; es crucial para el director de arte comprender, desde lo más profundo, lo que mueve al personaje y su forma de actuar. En el libro *la dirección de arte en el cine peruano* se habla de la existencia de cuatro formas en las que el espectador comprende a los personajes presentados:

- “Lo que le vemos hacer y decir.
- La manera en que actúan los demás frente a él.
- La manera en que aparece.
- La imagen que proyecta su presencia en cada escena”. (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.19).

Es así como los elementos que rodean su entorno y su cuerpo son la representación de su psiquis, y sugerir desde objetos, colores, detalles, texturas, peinado, maquillaje y vestuario solidifican, ante los ojos del espectador, una lectura del personaje que tiene enfrente, así como la relación que tiene con las reglas de su entorno y la sociedad en la que se encuentra enmarcado, que afecta directamente su forma de desenvolverse con el mundo.

### **El concepto cinematográfico del director**

Todo lo mencionado anteriormente es posible y está mediado por la interlocución constante con el director y el concepto cinematográfico que tiene este de la historia. Es el director quien se encarga de brindar al diseñador de producción, las herramientas necesarias para desarrollar una propuesta que va desde lo estético hasta lo narrativo. Sobre esto, Tamayo y Hendrickx (2015) hablan de las tres áreas del relato cinematográfico con respecto al concepto del director: temático, narrativo y estilístico, que tras ser explicado de la mano del director, el director de arte parte a la creación. Finalmente, cabe resaltar la importancia de un diálogo constante con el director, que permita y refuerce una creación de una estética más sólida para el universo de la historia, y que a su vez, transmita el mensaje del director.

## ***Elementos del diseño de producción***

En la creación de la estética visual de un universo, el diseñador de producción debe consolidar el mensaje y concepto creativo que el director quiere plantear con el producto, por tal, este debe “proponer la forma, el tamaño, el color, la textura, la disposición y el estilo de todos los objetos que integran el plano, desde las edificaciones o los espacios donde ocurre la acción de la película hasta la forma del peinado de cada uno de los actores que interpretan a los personajes de esta” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.12). En ese sentido, este debe proponer el diseño de los escenarios y personajes con los que transcurre la historia, en un trabajo que debe estar “dirigido hacia un mismo diseño, tener claro el objetivo y el concepto del producto” (Avendaño & Hernández, 2010, p.45), después de un trabajo de investigación y recopilación de información a través de lo expuesto anteriormente. Así pues, expongo a continuación los elementos de los que se compone el departamento de arte de una producción audiovisual, elementos que responden a la creación de tales diseños, tanto de escenarios como de personajes; de acuerdo con el tipo de producción y presupuesto que posea el proyecto, estos tendrán un encargado o será responsabilidad del director de arte.

### **El escenario**

El escenario, conocido también como escenografía o decorado, es el “lugar físico donde ocurre la acción de una escena” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.21). Este puede ser un espacio natural o uno construido, y puede llevarse a cabo en una locación o en un estudio o set. En cualquiera de estos, debe cumplir con una función de representación (debe representar aquel espacio, sea uno realista o fantástico) y es diseñado, por el diseñador de producción, con ciertas

características y acabados específicos que sirvan al concepto de la escena, la estética del universo y ayuden en la construcción de la historia. El escenario, entonces, comprende “paredes, pisos, ventanas, techos, puertas y entradas” (Avendaño & Hernández, 2010, p.47), y debe, a su vez, responder a la función del espacio en sí, es decir, debe responder como habitación, oficina, parque, etc., pero cumpliendo con las necesidades estéticas y dramáticas que exige la historia, así como el contexto socioeconómico y cultural en el que se ubica. Para finalizar, el escenario es uno de los grandes encargados en la construcción de una sensación y atmósfera, para esto utiliza materiales, texturas y colores (en este último me centraré más adelante), con los que puede crear “asociaciones y connotaciones culturales, simbólicas o inherentes a sus cualidades intrínsecas” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.22), el uso de ciertos materiales o texturas dará nuevas y diferentes lecturas sobre la escena.

### **El mobiliario**

El mobiliario o ambientación es “todo objeto movable de cierta dimensión que ocupa un espacio en los ambientes en los que los individuos viven o realizan actividades” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.29), comprende alfombras, lámparas y accesorios de iluminación, muebles, tratamientos de ventanas, pinturas, papel tapiz, revestimientos de suelos, cuadros, fotografías, libros, revistas, periódicos, electrodomésticos, equipos audiovisuales y todos los detalles de la decoración interior del espacio (LoBrutto, 2002). Este es un elemento con alta carga expresiva y con la capacidad de apoyar y reforzar la atmósfera y el ambiente, así como la representación de un contexto específico, por tal motivo debe hablar de un periodo, de unos personajes (que habitan ese espacio) y de un concepto o intención de la historia (LoBrutto, 2002).

## **La utilería**

La utilería, también conocida como atrezzo o props, es “todo objeto utilizado, cargado o manipulado por los personajes o que forma parte del decorado del mobiliario de la escena” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.33). En ese sentido, la utilería tiene dos objetivos principales: “como objeto o enser utilizado activamente por los personajes durante la acción de la escena, o como objeto complementario de la decoración del escenario en donde ocurre dicha acción” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.33), cumpliendo estas funciones narrativas, estéticas, expresivas y/o simbólicas. Este elemento, al tener una vital importancia durante la escena, a razón de su uso y accionar en esta, requiere -generalmente- de copias o respaldos, que permita su reemplazo en caso de daño, deterioro o algunas condiciones que cambie sus características iniciales, y por ende afecte la continuidad en la producción. Sobre esto, Vincent LoBrutto (2002) menciona que hay ciertos elementos que deben, por obligación, contar con un respaldo, estos son los objetos que se rompen en escena -frente a la cámara-; los alimentos y bebidas que son consumidos durante la historia; las flores, velas, lapiceros y demás elementos efímeros o perecederos que no perduren durante todo el tiempo de rodaje.

## **El vestuario**

El vestuario es “el complemento externo de la construcción del personaje del universo ficcional” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.35), para esto el diseñador de producción, o en muchos casos el diseñador de vestuario, debe tener un profundo conocimiento del personaje y de la historia, así como de la vestimenta, o moda, de la época. Es en este conocimiento del personaje que Tamayo & Hendrickx (2015) exponen dos divisiones taxonómicas del personaje: la primera construye al

personaje con relación al físico, la psiquis, la cultura, la condición socioeconómica y la etnia; y la segunda, en relación con su mundo interior y su mundo exterior. De esta manera, el diseñador de producción debe conocer y estudiar muy bien todas estas características que posee el personaje, para lograr, a través de texturas, colores y materiales, representar a los personajes “no recién desempacados, con características visibles extras a las del guión determinadas no como ocurrencia, sino como resultado de un pasado no visible en la película” (Zavala, 2008, p.9). Así pues, el vestuario puede “convertirse en elemento simbólico que ayuda a comunicar al espectador sentidos y significados, connotaciones y sugerencias que enhebran el sentido o la visión general que el relato cinematográfico procura comunicar” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.37), teniendo presente en el diseño de este, los factores geográficos, ambientales, sociales y culturales que rodea a cada personaje y a la historia misma, que permita una coherencia estética y conceptual con el universo que propone el producto audiovisual.

Finalmente, algo a tener muy presente en este elemento del diseño de producción, es que no sólo se trata de la ropa que vestirá el actor y de su textura, forma, color y/o condición plástica, sino también en las formas de usar y lucir esta, así como los accesorios que le acompañan; es decir, al buscar representar visualmente al personaje a través del vestuario, es pertinente considerar la manera particular en que este viste su atuendo y el cómo lo desgasta y/o resalta.

### **El maquillaje y peinado**

El maquillaje y el peinado son “aspectos importantes que terminan de definir la presencia y el aspecto de un personaje en el interior de una escena” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.44), por tal, al igual que con el vestuario, se debe contar con una exhaustiva investigación del personaje y

su contexto, así como la intención dramática y conceptual de este en cada escena. Sobre estos, Vincent LoBrutto (2002) resalta su capacidad de impacto en el aspecto y personalidad del personaje, así como en el establecimiento de una época, estado de ánimo y una atmósfera. Además, el mismo autor expone seis aspectos o factores a tener presente en el diseño y producción de estos: el período y época en el que se enmarca la historia, la región o lugares donde ocurre, los personajes (y el uso que estos darían a sus cabellos y maquillaje), el marco temporal de la historia (en donde se debe definir la transformación o mantenimientos de estos durante toda la pieza), la relación -o no- con el vestuario (buscando una conexión estética con este) y la logística (en términos de tiempo y dinero). Finalmente, el peinado y maquillaje potencian la imagen visual que proyecta un actor y que le ayuda en el proceso de conversión al personaje, que ayude, por su parte, con la verosimilitud en la creación de una estética global.

### ***Características de los elementos del diseño de producción***

Los elementos mencionados anteriormente presentan ciertas características que no se deben dejar al azar, ya que estas “son herramientas y recursos que dispuestos en práctica brindarán un resultado mucho más rico en la composición total de la imagen” (Avendaño & Hernández, 2010, p.73). Así, un diseñador de producción trabaja con el color, la textura y la forma de los objetos para completar la creación de su propuesta, y por tal, darle un sentido coherente a la estética planteada para el universo de la historia.



## El color

El color es “una característica de los objetos que percibimos a través del sentido de la vista cuando la luz cae sobre ellos” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.62). Gloria Hernández (2016) expone la existencia de dos sistemas de colores primarios: colores luz y colores pigmento; los primeros son aquellos que son producidos por las luces y que comprenden el rojo, el verde y el azul (RGB), la suma de estos da como resultado el blanco (síntesis aditiva); por otro lado, los colores pigmento son dados por la luz reflejada en el pigmento de las superficies u objetos, este sistema comprende el magenta, el cian y el amarillo (CMY) y su mezcla produce el negro (síntesis sustractiva). El color entonces presenta ciertas características:

**Tabla 3.** Características del color, definidas por Tamayo & Hendrickx (2015, pp. 63-64)

Tonalidad	Frecuencia dominante del color dentro del espacio percibido.
Saturación	Cantidad del color o pureza de este.
Valor	Intensidad de luz de un color.
Brillo	Cantidad de luz, y por lo tanto de color, producida por la fuente de luz o de luz reflejada por una superficie reflejante.
Luminosidad	Cantidad de luz reflejada con relación a la reflexión de una superficie de color blanco.

El diseñador de producción debe llevar a cabo una tarea de investigación y análisis para un buen y significativo uso del color para el producto, ya que este posee una gran capacidad en la comunicación del mensaje que el director quiere y dar significado a cada escenario y personaje, así como en la generación de asociaciones y sentimientos (Tamayo & Hendrickx, 2015); de igual

manera, el color permite hablar de un tiempo y lugar, definir personajes y generar emociones, estados de ánimo, atmósfera y sensibilidad psicológica (LoBrutto, 2002). El color es una poderosa herramienta de trabajo, que el diseñador debe seleccionar para cada elemento, es decir, este debe elegir cuidadosamente el color para cada escenario, mueble, vestuario, e incluso maquillaje y peinados; esto dará como resultado la creación de una paleta de color para el universo.

### *La paleta de color*

El diseñador de producción, junto al director y director de fotografía, crea una paleta de colores para el producto audiovisual, que busque un impacto dramático y conceptual, sea que complemente o contraste la narración; “la gama cromática escogida es una forma de expresar y definir el mundo de la película” (LoBrutto, 2002, p.77). En ese sentido, y teniendo presente la carga psicológica que tiene el color, el diseñador de producción debe seleccionar una gama de colores que construya y visualice las capas de sentimiento y significado que expone el guión, la historia y cada personaje, buscando que estas ideas sean entregadas al espectador de manera inconsciente. Algo importante a tener en cuenta es que el color es un elemento subjetivo, que puede tener diferentes significados para cada individuo, por tal, el diseñador debe llevar a cabo esa búsqueda minuciosa de generar la atmósfera y sentimiento que desea, a través de una gama y paleta particular; sobre esto Vincent LoBrutto menciona ciertas emociones que, psicológicamente, representa cada color:

Una paleta monocromática es una gama limitada de colores que puede establecer un mundo sin color, igualdad, emoción enmascarada o una sensación de simplicidad y unidad. Los colores de la tierra comunican una sensación de hogar y estabilidad ambiental. El rojo es un color con muchos significados simbólicos: fuego, infierno, Satanás, sexualidad y rabia.

Los tonos azules pueden representar agua, cielo, hielo o un estado emocional remoto. El verde se asocia con árboles y campos ondulados de hierba. El blanco puede sugerir limpieza, esterilidad o espiritualidad. El negro puede caracterizar misterio, maldad, oscuridad o lujo. El amarillo significa el sol o el peligro. El gris puede reflejar un estado de calma, falta de vida o neutralidad. Los colores brillantes representan felicidad, frivolidad y alegría, o pueden ser llamativos y chillones. (2002, p.82)

En el diseño de una paleta de colores, el diseñador de producción debe tener un diálogo constante con el director de fotografía, ya que el color se ve afectado por la iluminación y por el cómo será registrado el filme, es por esto, que se habla de una creación de una paleta de color como un trabajo conjunto, que desde el arte y la fotografía se logre el color indicado para la historia.

### **La textura**

La textura es “la cualidad visual y táctil que posee una superficie cualquiera” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.67), por tal, se podría decir que no existe un objeto sin textura, lo que le implica al diseño de producción un trabajo consciente de esto, que le proporcione veracidad en el diseño. La textura entonces evoca “la edad, el desgaste, el uso y el paso del tiempo” (LoBrutto, 2002, p.89), así como “los resultados de las condiciones ambientales en una superficie” (LoBrutto, 2002, p.89), resultados y características que deben pensarse desde el diseño, debe llevarse a cabo un análisis acerca de los objetos que habitan el espacio y el uso que se le ha dado, para, a partir de la textura, contar la historia detrás de cada uno de ellos y aportar en la estética global de la película. Con relación al campo audiovisual, Tamayo & Hendrickx (2015) distinguen cuatro tipos de textura, según su: rugosidad, color, estado y reacción a la luz; que tienen el propósito de complementar y darle realismo a cada elemento del diseño de producción.

## **El material**

La textura, mencionada anteriormente, es generada sobre una superficie que está construida de cierto material, este es “determinante en la manera como es usado y qué transmite al que lo observa” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.70), así un objeto hecho de acero da sensaciones distintas a uno elaborado en madera o plástico. El mobiliario, el vestuario, la utilería y demás elementos del diseño de producción, son construidos en materiales, que deben ser elegidos en función de la estética e idea de la historia, en función de comunicar aquello que se busca, teniendo presente en esta búsqueda, toda la investigación desarrollada y ese concepto estético que se pretende desarrollar, ya que “a cada materia le corresponde no sólo un aspecto, una textura, una caída, sino una carga de valores culturales” (Tamayo & Hendrickx, 2015, p.71).

## **La línea, la forma y el tamaño**

Los anteriores son características perceptibles, pero en el diseño de producción hay que tener en cuenta, además, elementos que no poseen esta condición, pero que aportan en la construcción de un mensaje y unas metáforas visuales: las líneas y las formas y el tamaño. Estas ayudan “a dotar de significado y sentido a los elementos que componen el cuadro en su individualidad y en la totalidad del producto audiovisual, así como también para aportar al equilibrio y composición visual de la imagen” (Avendaño & Hernández, 2010, p.79). Así, el diseñador de producción cuenta con líneas horizontales, verticales y diagonales; rectas o curvas; que pueden ser paralelas o perpendiculares; cuenta además con todos los tipos de formas, y diferentes tamaños para cada una; con esto, se generan mensajes, conexiones y separaciones,

niveles de jerarquía, relaciones espacio-personaje, entre otros. Sobre esto, Zavala (2008) menciona que estos tienen un carga narrativa y plástica, ofreciendo una herramienta capaz de resaltar características tanto de los personajes como de los escenarios, y las emociones que se buscan en cada escena.

## Contexto de Medellín

Como se mencionó anteriormente, la investigación del contexto del que surge una historia o un producto audiovisual es fundamental, en el caso del diseño de producción es quizás, de vital importancia. Es a partir de esta investigación que se tienen bases para el diseño de una propuesta visual, en términos técnicos, funcionales y de verosimilitud; esta propuesta debe darse desde el contexto, no es un requerimiento representarlo fidedignamente, pero sí conocer todos los aspectos por los que surge y desde donde surge la historia.

En ese sentido, llevo a cabo una investigación sobre el contexto de Medellín en el año 2019. Esta la desarrollo a través del portal web de *Medellín cómo vamos*, una alianza interinstitucional privada que realiza seguimiento y análisis de la ciudad y su calidad de vida. Después de leer, descubro una gran cantidad de datos útiles para la investigación, entre los que se encuentran:

- No tuvo un verdadero diseño físico-administrativo
- Es uno de los principales centros financieros, industriales, comerciales y de servicios de Colombia
- Presenta un fuerte pluralismo urbano
- Es una ciudad conservadora, con fuertes rasgos hacia la tradición y la religión
- Presenta altos niveles de desigualdad, principalmente en temas de empleo, salud, vivienda y educación
- Hay presencia de 10 Grupos Delincuenciales Organizados -GDO-
- El debate ciudadano ha permitido ha reducida la violencia homicida

- Las expresiones artísticas y culturales, como el grafiti, tienen un gran aporte para la sociedad y son símbolo de resiliencia
- La moto y el metro son los medios de transporte más usados
- La calidad del aire en la ciudad ha sido un tema de gran preocupación e insatisfacción (Medellín cómo vamos, 2019).

Esta información la describo con mayor detalle en una presentación, donde proporciono cifras obtenidas de la investigación y referencias visuales, que son de gran importancia para esta investigación. (Ver Anexo 1).

## **Análisis y reflexiones**

A continuación, presento el análisis realizado a los dos objetos de estudio, con relación a los elementos y características del diseño de producción: *3%* y *En busca de aire*. Este análisis lo dividí en tres procesos: en el primero, hago un rastreo de estos y reconozco las fortalezas o debilidades que presentan en la generación de una estética visual; continúo con la creación de collages, a partir de los anteriores, para visualizar una nueva reconfiguración, que presencie la atmósfera que se quiere transmitir; finalmente, con estos realizo un análisis comparativo en términos de características del diseño de producción.

### ***Búsqueda y clasificación de los elementos del diseño de producción***







En una primera instancia, llevo a cabo un visionado del cortometraje *En busca de aire* y del primer capítulo de *3%*, en el que selecciono los planos que permitan apreciar, con una mayor efectividad, los elementos y características del diseño de producción, cabe recordar que este análisis sólo se llevará a cabo en las escenas que transcurren en el mundo distópico de cada universo.

De esa manera, se lleva a cabo un recorte de los planos que se seleccionan cada uno de los elementos que se ubican allí, para entonces, crear un cuadro que permita su clasificación en tres secciones: la primera, escenario, mobiliario y utilería; la segunda, vestuario, maquillaje y peinado; y por último color.



Inicio con el análisis de *En busca de aire*, que divido en dos escenarios: en el primero relaciono a los militares (antagonistas) con su espacio, y en el segundo a los protagonistas con los lugares que habitan y transitan.

**Tabla 4.** Elementos y características del diseño de producción de *En busca de aire* (antagonistas)

<i>En busca de aire</i>		
Escenario	Mobiliario	Utilería
 	 	 
Vestuario		Maquillaje y peinado
 		
Color		



Una vez hecho esto, se puede reconocer una atmósfera visual que evoca a una situación colombiana, donde la presencia de la violencia en la ruralidad es constante, y que además se evidencia un abuso de la fuerza pública. En términos de escenario, se da una efectiva elección de las locaciones, que reflejan desolación y abandono, la presencia de vegetación muerta y hojas secas fortalecen esta estética, así como la textura de óxido en el puente. Por otro lado, el cartel de peligro, cortado y con ausencia de su intensidad en el color, refleja el paso del tiempo y descuido de ese escenario, así como los objetos dispuestos en el set, con acabados dañados y deformaciones, evocando ese desgaste como consecuencia de la exposición al ambiente. Finalmente, con respecto a la utilería, existen armas, portadas por estos militares, que sirven como símbolo de poder, y una especie de escáner del código, que no sólo refuerza esta anterior, sino también una mirada hacia el avance tecnológico (que es muy presente en producciones distópicas, pero no indispensable, como es el caso de *Polución*) que no es muy sofisticado, pero que refleja una época futura, con desarrollos acordes a las necesidades.



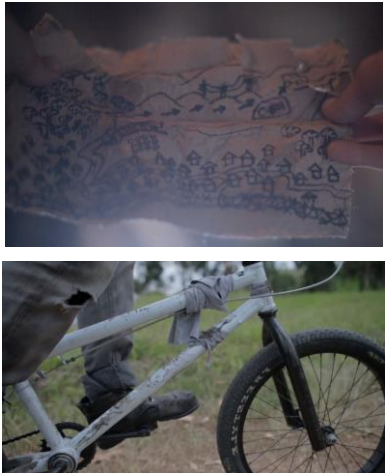
En relación con los personajes, el maquillaje y peinado se presenta muy naturalista, se busca representar los personajes a través de una textura de piel “normal” y un peinado imperceptible debido al vestuario. Ahora bien, los personajes visten uniformes militares muy verosímiles, con colores que le permiten camuflarse con el escenario, y por tal, genera un sentido de conexión visual entre personaje y espacio; el vestuario en estos sujetos tiene una característica particular: la textura y terminación en sus confecciones, principalmente en sus pasamontañas, que denota una prenda de

vestir hecha casi “a retazos” y que puede representar una falta de interés por parte de la autoridad de posicionarse visualmente, como autoridad con pulcritud, así como un abandono en la industria textil del universo narrativo.

Finalmente, en términos de color, encuentro una paleta con presencia de verdes, debido a la naturaleza del escenario, de amarillo y café, como análogos a este color principal, a través de utilería y mobiliario, y una presencia de rojo, que sirve como color complementario, y que además puede ser símbolo de fuerza y agresión, que con puntos de color sutiles (como en el puente o el color del artefacto) se hable sobre un poder que acecha.

Continúo entonces con el segundo escenario del cortometraje, el de los protagonistas:

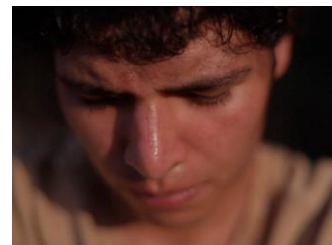
**Tabla 5.** Elementos y características del diseño de producción de *En busca de aire* (protagonistas)

<i>En busca de aire</i>		
Escenario	Mobiliario	Utilería
		



Vestuario

Maquillaje y peinado



Color



A partir del cuadro, se puede reconocer un escenario abandonado, con paredes de concreto y madera desgastada, en las que se evidencia una fuerte presencia de uso y tiempo; en este se generan mezclas de materiales en la construcción del espacio, que hablan sobre la condición de pobreza extrema que se vive, generalmente, en las periferias de ciudades latinoamericanas, allí los hogares son construidos a partir de diversos materiales (entre ellos, plástico y madera), que son resignificados y crean un espacio “diferente al convencional”, una especie de recursividad se siente en estas edificaciones. Así, y muy similar al movimiento okupa, tales espacios son amoblados con diferentes tipos de objetos, se trata de una especie de reapropiación de elementos que son usados para la construcción de su hogar, objetos que, muchas veces, son resignificados, es decir, son objetos no comunes en una vivienda y a los que se les da un nuevo uso; cabe resaltar que estos objetos no se encuentran en óptimas condiciones, lo que ayuda a reforzar la estética visual que apunta hacia un desgaste y abandono, así como se siente una especie de actitud por coleccionar todo lo encontrado en sus alrededores, tal es el caso de la pared llena de diferentes tipos de relojes (que no funcionan). Por último, la utilería refuerza esa propuesta visual, con objetos desgastados, reconstruidos y reparados (no de una manera profesional) que usan sus personajes, y que dan la idea de quienes los usan y sus habilidades, o debilidades, en términos de creatividad y recursividad.

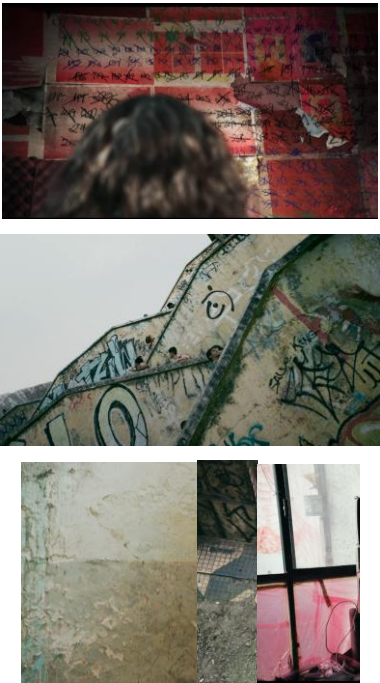
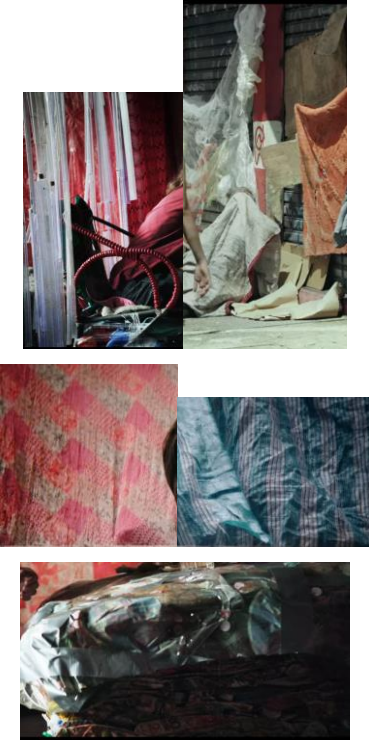
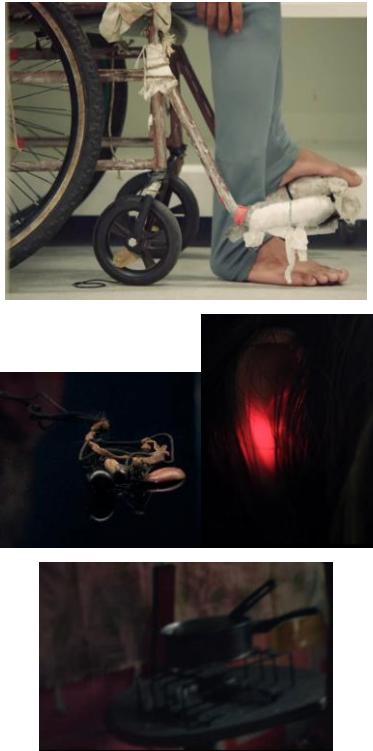

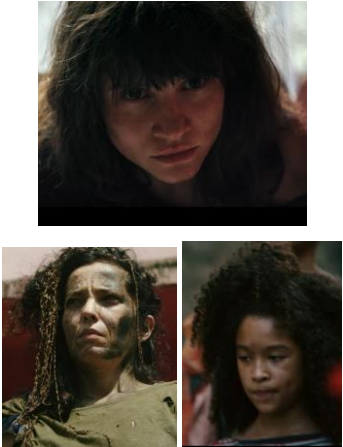
En este escenario se presentan tres personajes, Adrián (personaje principal) y sus dos mejores amigos. Para estos se propone un vestuario juvenil y holgado, con ciertos desgastes y rotos producidos por el uso (que es reflejado en su textura), como es el caso del desgaste en la zona de las rodillas o en la punta de las botas, es decir, desgastes que hablan sobre el trabajo y la vida detrás de cada prenda, de igual manera, se presentan prendas reformadas, de manera no profesional, con parches de tela, que evidencia la necesidad de reparar las prendas de vestir o unir las con nudos, para continuar usándolas, dando a entender la carencia de industria textil, o el acceso a ella; además,

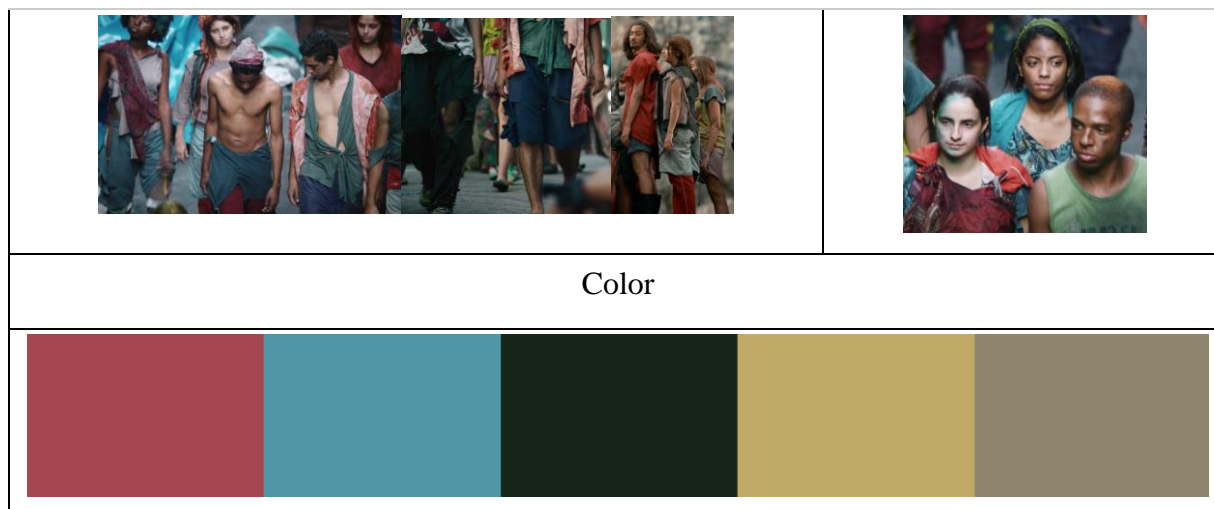
para el vestuario tiene un papel fundamental el lugar donde se ubican los personajes, estos visten tanto prendas para clima frío, como para clima cálido, es así, como desde asuntos pequeños, como el cambio de un buzo a una camisilla empieza a aportar en la construcción del universo del cortometraje. Por otro lado, se presenta un maquillaje que busca naturalidad, y en el que se resalta el sudor y un poco de suciedad, producto de las tareas del día a día de cada personaje, así como heridas y quemones; estos elementos dan lugar a un pasado hostil y agitado de los personajes, hablando, incluso, de su situación socioeconómica en el universo cinematográfico; por otro lado, y aportando a esto, el peinado se presenta muy cómodo, un poco descuidado y no muy limpio, este más que buscar, dentro del universo, un acercamiento estilístico, es funcional para su cotidianidad.

Para terminar este cortometraje, este espacio presenta una paleta de colores tierra y neutros, con un par de puntos de color verde, procedentes de su entorno rural. Esta paleta, está basada en todos los elementos que componen el espacio: concreto, madera y tela, principalmente, que termina de aportar a esta construcción estética, gracias a la saturación de muchos objetos. Por su parte, los personajes se relacionan con el espacio, se vuelven dueños de su lugar a través del color, creando una armonía entre vestuario y escenario.

Para terminar este apartado, presento el análisis de 3%, en su universo distópico:

**Tabla 6. Elementos y características del diseño de producción de 3%**

3%		
Escenario	Mobiliario	Utilería
		
Vestuario		Maquillaje y peinado
		



En esta serie se presentan escenarios desgastados, craquelados, con moho y humedades, que, al igual que los anteriores, evidencia paso del tiempo y abandono; existe también una fuerte presencia de grafiti en la mayoría, el cual tiene una simbología, en Latinoamérica, de resistencia y denuncia, así como de presencia de bandas criminales, el grafiti representa estar al margen. Por otro lado, el mobiliario está compuesto por objetos de tela, plástico y metal (quizás aluminio), se trata de una recomposición y una búsqueda por recursividad; cortinas hechas de polipropileno (costales dispuestos como cortinas) y de tubos de plástico, muebles y colchones fabricados con pilas de plásticos y cartones, son algunos ejemplos de esta reconfiguración, que presencia la precariedad que usualmente se busca en una distopía; este elemento cuenta con problemas en términos de características de los objetos, principalmente en textura y color, que afecta, consecuentemente, la verosimilitud, ya que estos se encuentran en muy buenas condiciones, sin rasguños, sin desgastes, sin óxido o algún tipo que textura que refleje que se trata de objetos que han tenido mucho uso, que han sido reparados o a los que se les ha dado una nueva función, además, en términos de color, cuentan con una saturación y brillo que caracteriza a objetos nuevos o poco usados, que va en contra de lo que debería plantear este elemento del diseño. Por último, en la



utilería también se evidencia la reparación que han tenido sus objetos, en este caso sí se siente el esfuerzo de representar esto a través de forma, textura y color; además, se evidencia un avance tecnológico con el sensor que cada individuo posee, el efecto de brillo que provoca este agrega un valor adicional en términos tecnológicos.

Ahora bien, con relación a la representación de los personajes, se buscan peinados descuidados, así como presencia de afros y rastas, que pueden hablar de la diversidad en Brasil; con respecto al maquillaje se trabaja con rostros con suciedad, que, a mí parecer, podría ser más natural, estos se sienten aplicados por un maquillador, y no como una condición del personaje, de igual modo se encuentran apliques de maquillaje -o pinturas- con colores saturados y diversos alrededor del rostro, se trata de rostros con pinceladas verdes que producen un tipo de media luna o pintura, con una textura similar a petróleo, sobre un lado de la cara, que si bien pueden resultar visualmente interesante, crea una serie de preguntas alrededor del por qué esos apliques, que puede llevar a una pérdida de verosimilitud. Con el otro componente, el vestuario, se presentan prendas de diferentes tipos, que resulta positiva en la búsqueda de representar diversidad de personalidades (y por tal de modos de vestir), pero que cuentan con cortes forzados, en sus prendas casi que se puede sentir la tijera con la que se creó el “desgaste”, en posiciones y lugares de la prenda que resultan inverosímiles; además, al igual que con el mobiliario, estas prendas se sienten nuevas, no hay presencia ni de tiempo ni de uso en ellas, lo que puede sacar al espectador del discurso audiovisual. Esta caracterización visual resulta, como ya mencioné, interesante visualmente, pero siento que se exageró en los cortes y exceso de maquillaje, principalmente, que da como resultado un vestuario postizo, con el que más que representar a una población de un mundo distópico, y todas las características que esto implica, se siente como una colección para un evento de moda.

Para terminar, el uso del color tiene un papel muy importante en esta representación visual, ya que, como se mencionó, se presentan colores con un alto nivel de saturación, que resta a la construcción del universo desde el diseño. Por otro lado, resulta interesante el uso de diversidad de colores en su paleta (rojos, verdes, azules, amarillos), tanto en vestuarios y maquillajes, como en escenarios y mobiliarios, esto quizás, buscando reflejar un poco del contexto brasileño, que se ha mostrado colorido; y continuando con esto, el rojo tiene un alto impacto o fuerza dentro del discurso visual, se intenta buscar la presencia de un punto de este color, sea significativamente grande o no, en cada plano, que puede deberse a una búsqueda simbólica de poder y control, como se expuso con el anterior producto audiovisual.

Así pues, en la creación de una estética visual, ambas producciones emplean el uso de objetos reconfigurados y/o adaptados, objetos a los que se les da un nuevo uso, así como texturas desgastadas, oxidadas, con moho, humedad y que muestren daños; esto puede verse como una característica importante para el diseño de una producción distópica, que puede ser aplicada a *Polución*. De igual manera, el uso de prendas de vestir con arreglos y parches, que denotan daños producidos por el tiempo, pero que deben ser reparadas para continuar con su uso, representa también una idea importante al momento de diseñar el vestuario para *Polución*.

### **Análisis de la atmósfera a partir de la recomposición**

Una vez realizado el análisis anterior, me permito elaborar una serie de collages digitales, realizados con la herramienta *Amalgamas*, para buscar una nueva recomposición de estos recortes fuera del plano. Para estos collages, continúo con la clasificación anteriormente propuesta, así

presento a continuación los collages desarrollados para 3% sobre su escenario, mobiliario, utilería, vestuario y maquillaje y peinado, respectivamente.

*Figura 1. Collage de escenario de 3%*



*Figura 2. Collage de mobiliario de 3%*



*Figura 3. Collage de utilería de 3%*



*Figura 4. Collage de vestuario de 3%*



**Figura 5.** *Collage de maquillaje y peinado de 3%*



Estos collages buscan entonces, en primer lugar, crear una nueva composición visual, que mezcle las diferentes capturas de pantalla de cada elemento analizado, las corte y yuxtaponga, para así evidenciar en términos de líneas, texturas y colores, la generación de atmósfera. En este caso, *3%* resalta una combinación de colores saturados, que, de alguna forma, agrupa y uniforma a los habitantes del universo, generando un ambiente vivo y con energía; por otro lado, crea otra mezcla entre texturas desgastadas y lisas, que crea confusiones en la estética global debido a su desconexión.

Por su parte, *En busca de aire* presenta características diferentes. A continuación, presento los collages realizados para su análisis:

*Figura 6. Collage de escenario de En busca de aire*



*Figura 7. Collage de mobiliario de En busca de aire*



**Figura 8.** Collage de utilería de En busca de aire



**Figura 9.** Collage de vestuario de En busca de aire



**Figura 10.** Collage de maquillaje y peinado de *En busca de aire*



En estos collages se siente una armonía visual y una coherencia estética con respecto a sus colores y texturas; además, se resalta un ambiente más apagado e incluso triste, reflejando un poco de desolación y desesperanza.

En ese sentido, y reconociendo la diferencia de ambos ambientes, se evidencia la fuerza que aportan las características del diseño de producción tanto a la estética global, como al mensaje que se quiere transmitir; por tal, es importante detenerse a pensar y analizar todas estas, de manera detallada, para la creación de la propuesta de diseño de producción, en mi caso, para *Polución*.

### **Análisis comparativo entre 3% y En busca de aire**

Finalmente, desarrollo una tabla comparativa de los elementos del diseño de producción entre ambos objetos de estudio, en busca de características similares, que permitan identificar un tipo de código de género, en términos estéticos y visuales.



*Tabla 7. Comparación de los elementos del diseño de producción entre 3% y En busca de aire*

Elementos del diseño de producción	3%	<i>En busca de aire</i>
Escenario		
Mobiliario		
Utilería		
Vestuario		
Maquillaje y peinado		

Así pues, con respecto al escenario, se resaltan las texturas y las características del color aplicado en estas (en términos de saturación, principalmente), de igual manera, tiene gran importancia la presencia de rayones o grafitis sobre las paredes, un elemento simbólico y que sirve como apropiación de un espacio hostil. Finalmente, cabe diferenciar la presencia de espacios naturales con los que cuenta *En busca de aire*, esto respondiendo al contexto del que surge la historia.

Continuando, en ambos productos se evidencia la reapropiación de objetos, la reconfiguración, adaptación y arreglos que se muestra en el mobiliario, característica interesante y con la que tengo gran interés para adaptar al universo de *Polución*. Como se ha mencionado durante todo el apartado, *En busca de aire* presenta mejores desarrollos de la textura, pero cabe resaltar que ambos llevan a cabo una exploración interesante en implementación de diversos materiales, formas, líneas y tamaños, que generan diferentes sensaciones, que funcionan para cada universo.

Algo similar ocurre con la utilería, *En busca de aire* le da un mayor significado a esta con la ayuda de la textura y el color, mientras que 3% opta por objetos no muy deteriorados y con muy pocos desgastes. Por otro lado, una condición que me interesa resaltar es el uso de objetos pertenecientes al personaje, que son, además, contruidos por este; se trata de plasmar su personalidad en un objeto, que le da un significado adicional al personaje, y que, a su vez, sea pensado desde las capacidades técnicas del mismo. Así, es importante tener en cuenta esta construcción para utilería de *Polución*.

En cuanto al vestuario, es claro que se busca, en ambos, una forma en cada prenda que señale el deterioro y desgaste, esta búsqueda, a mi parecer, no fue del todo exitosa en 3% por lo

que expuse anteriormente. Sin embargo, bien o mal, es una característica presente en ambos, ropa con parches, arreglos, ajustes, nudos, rotos; se trata de reconfigurar el vestuario, representando su adaptación a las condiciones de vida de cada personaje, de pensar cómo se ve afectada cada prenda con el accionar constante de cada sujeto narrado. En *Polución* quiero que la vestimenta hable del pasado que ha sufrido o gozado el personaje y por tal, sus prendas de vestir.

Ahora bien, el maquillaje y peinado busca complementar la idea del vestuario, a través de apliques de sucio, sudor, rasguños y heridas, pero que deben buscar cierta naturalidad y verosimilitud con cada personaje. En *busca de aire* hace una exploración interesante con respecto a esto, diseñando quemaduras en el brazo para la amiga de Adrián, así como una pequeña herida en el rostro de este, pequeños elementos que pueden abrir la imaginación sobre un pasado, cercano o lejano, de cada uno y que aporta a la construcción visual de cada personaje.

Finalmente, en términos de color se presenta una gran diferencia, mientras que 3% presenta una paleta de colores más saturados y diversos, En *busca de aire* opta por una paleta de colores casi análogos y con cierta desaturación. Por este motivo, y como ya se mencionó, cada producto genera un ambiente diferente, el primero uno más vivo y alentador, el segundo uno más desesperanzador. La decisión de elegir esto va de la mano del mensaje final que se quiera transmitir, por tal, decidir esta paleta de colores es una labor de vital detalle y precisión, que tendré muy presente para la serie *Polución*.

## **Laboratorio metodológico: en busca de la formación de un diseñador de producción**

En la creación de una propuesta de diseño de producción es necesaria una metodología de trabajo. Como se mencionó en el apartado de *metodología*, la dirección de arte se divide en tres procesos: investigación, análisis y propuesta; procesos que se llevan a cabo en el transcurso del presente proyecto, y que me ayudan, no sólo en la búsqueda profesional que me proyecte como diseñador de producción, sino también para trazar procesos, acciones y métodos de trabajo que faciliten una exitosa producción para *Polución*. Por tal motivo, participé en la realización de dos cortometrajes, desde el departamento de arte, que me permitieron analizar y concretar los procesos, las relaciones con el equipo de trabajo y las técnicas en la creación de la propuesta como tal.

### **Moho, Vaho**

*Moho, Vaho* (s.f) es un cortometraje de ficción, dirigido por Mateo Asturcón, en el que se crea una metáfora audiovisual entre la historia de una plantación de bananos que se infecta por un hongo desconocido y la historia del último día que comparten dos amigos campesinos. Para este proyecto me desempeñé como co-director de arte, junto con María Sepúlveda, y Marcela Posada, quien se encargó del vestuario y maquillaje.

**Figura 11.** *Fotografía detrás de cámara, comedor, Moho vaho*



El proceso de preproducción fue corto, pero efectivo; me exigió centrarme fuertemente en toda la creación visual de este, para en poco tiempo conseguir una propuesta aprobada por el director y que transmita su mensaje, a través de metáforas visuales y de los elementos que componen el diseño. En términos de métodos, hubo un gran aprendizaje; se inició con una investigación visual acerca de Urabá (región en la que se lleva a cabo la historia), que nos permitió enfocar los objetos y elementos con respecto a la caracterización de ese espacio, esto entonces me muestra la importancia de una fuerte investigación. El scouting fue otro proceso importante en este proyecto, se realizaron visitas a diferentes lugares para elegir aquel que mejor se adaptará a la necesidad estética, lugares que permitieran la adecuación correspondiente; sobre este, y en vista de no encontrar una locación lo suficientemente coherente con la propuesta visual, se eligió una que nos permitiera, con paredes de drywall, construir de cero el set, esto nos exigía más tiempo de preproducción, pero nos daba la libertad de trabajar colores y texturas. Otro punto importante a agregar, es la lectura y relectura del guión, para lograr sacar la mayor información narrativa y visual

de este, así como múltiples reuniones con el director, en las que se mostraban avances y se hacían preguntas para continuar el proceso de una manera exitosa; este punto me parece de vital importancia, tener una constante comunicación con el director es fundamental, pues el diseñador debe, de alguna manera, entrar en su cabeza y hacer realiza aquello que ha visionado, por esto, para Polución, planteo reuniones constantes con el director en todas las etapas del proceso.

*Figura 12. Fotografías detrás de cámara, habitación, Moho vaho*



Otro punto que permite un análisis es la comunicación con los demás departamentos; en el proyecto, tuve una comunicación constante con el departamento de producción, con quien tenía conversaciones acerca de presupuestos y tiempos, exponiendo necesidades que el diseño iba presentando. Por otro lado, no tuve reuniones con el director de fotografía, lo que entorpeció un poco el proceso de creación de metáforas visuales, de igual manera, propusimos algo desde la preproducción, que logramos conectar en rodaje con este departamento; por su parte, teníamos que diseñar un videojuego que aparecía en una escena, o buscar uno libre de derechos, este gasto de tiempo y esfuerzo restó tiempo de la producción y fue innecesario puesto que en el momento del

rodaje me di cuenta que el videojuego no se iba a ver en pantalla, por tal razón, como aprendizaje es importante realizar pruebas de cámara.

**Figura 13.** *Fotografía detrás de cámara, sala de juegos, Moho vaho*



Finalmente, en el proceso de producción, se llevó a cabo un interesante flujo de trabajo en el departamento de arte, teníamos divisiones de trabajo y podíamos responder a aspectos en detalle de la propuesta, que evidenció una buena comunicación en la etapa de preproducción. Se halló la necesidad de un asistente de arte, ya que el proyecto exigía una alta demanda de trabajo de este departamento, el problema radicó en que no se trabajó con este desde preproducción, por tal no tenía conocimiento en detalle de la propuesta y de las tareas a realizar, esto nos robó algo tiempo, mientras se discutía sobre esto. Así pues, el trabajo con un asistente de arte, o demás miembros que puedan componer el departamento de diseño de producción, desde la etapa de preproducción, será llevado a cabo en *Polución*.

**Figura 14.** Fotografía detrás de cámara, comedor, *Moho vaho*



### **Extensión 106**

Por otro lado, *Extensión 106* (2022) es la representación de la alienación producida por un sistema capitalista patriarcal, en un contexto de pandemia. En este cortometraje, dirigido por Paulina Vallejo Soto, ocupé el rol de asistente de arte, departamento que co-dirigían Ana Sofía Ramírez y Julián Jaramillo. Buscando no caer en el mismo error sobre la asistencia de arte que ocurrió en *Moho, Vaho*, entré al proyecto en el proceso de preproducción. Uno de los objetivos para el proyecto de *Polución* es analizar las relaciones de la dirección de arte con sus asistentes, me interesa responder a las necesidades y expectativas que un asistente pueda tener conmigo.

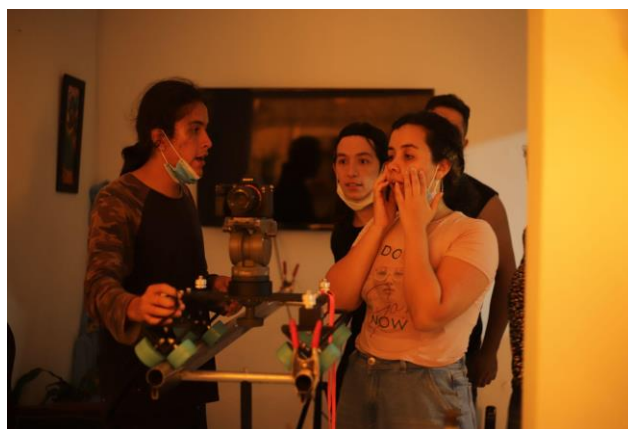


**Figura 15.** Fotografía detrás de cámara, cocina, Extensión 106



Este proyecto también contó con limitado tiempo para su realización, tanto de preproducción como producción; por consecuencia, esta característica también exigía un fuerte compromiso en preproducción, que permitiera dar soluciones tempranas a problemas que fuesen apareciendo, o que pudiésemos prever; pero se debe tener presente la naturaleza de este, se trata de un proyecto académico, en el que se busca un aprendizaje por medio de la práctica y aprender así del error.

**Figura 16.** Fotografía detrás de cámara, Extensión 106



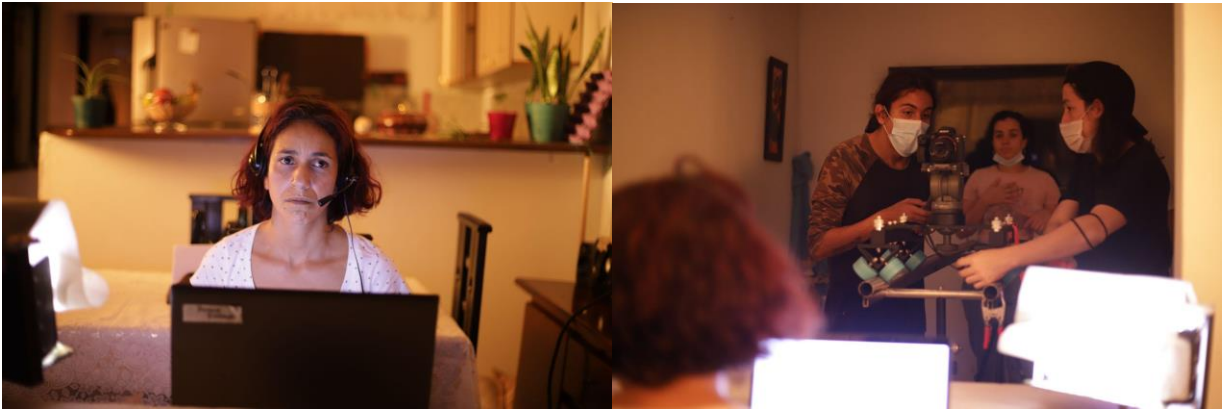
Se presentaron algunas reuniones en el departamento, donde discutimos temas de propuesta y producción, donde se definieron planes y flujos de trabajo; quizás faltaron un par de estas, pero, como se mencionó, por temas de tiempo era imposible. Del mismo modo, se realizó un scouting, donde no sólo buscamos una locación en término de escenario, sino también con relación al mobiliario, esto buscando ahorrar el mayor esfuerzo en producción, pero sin perder la propuesta visual; esto refuerza la importancia de un buen scouting para cualquier producción.

**Figura 17.** *Fotografía detrás de cámara, Extensión 106*



Finalmente, en la etapa de producción, se llevó a cabo un proceso en el que se resaltó la importancia de una buena preproducción y una comunicación asertiva en el departamento de arte, que permita agilidad del trabajo en set. De igual manera, resalto la importancia de un buen uso de las características de los elementos del diseño de producción que se llevó a cabo en Extensión 106, que aporten a la verosimilitud del espacio y la historia.

*Figura 18. Fotografías detrás de cámara, Extensión 106*

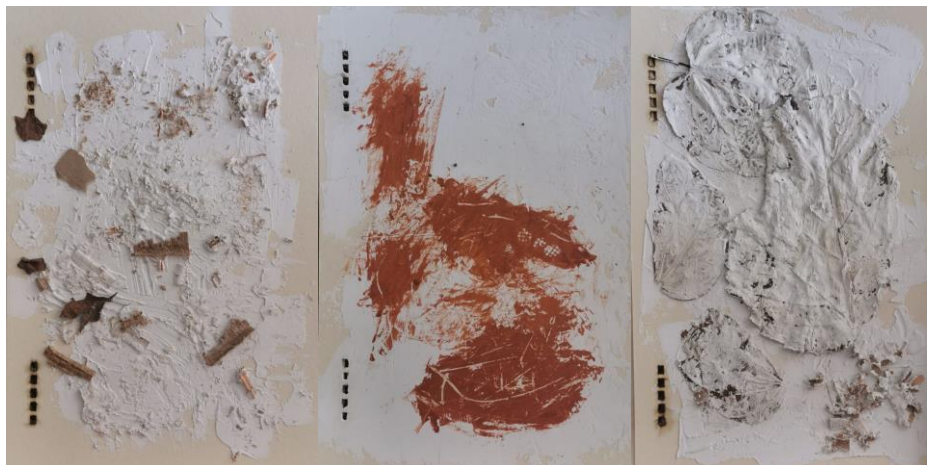


## Propuesta del diseño de producción para *Polución*

El desarrollo de una propuesta de diseño de producción es un arduo trabajo, lleno de detalles y exploraciones tanto de fondo como de forma. Uno de los elementos principales para recopilar la información necesaria para la creación de esta, es el guión; para el momento de este proyecto no se cuenta con todos los guiones de la serie, sino con uno que explora, a modo de teaser, un momento de la historia, con el que se busca una exploración conceptual, estética y narrativa. Por tal, en el presente trabajo de grado presento un acercamiento a esa propuesta, que centro en el mundo distópico del universo de la serie, M.D.E. (ciudad distópica de *Polución*), con un pequeño acercamiento estético a las otras dos: L.A (ciudad intermedia). y N.V.A (ciudad utópica).

Para esta propuesta, la exploración de forma y materialidad es muy importante, por tal llevo a cabo un proceso de composición con diferentes elementos con los que pueda buscar diferentes modos de transmitir la atmósfera distópica que pretende *Polución*. A su vez, estos sirven como páginas para la creación de la carpeta de arte.

**Figura 19.** Exploración de material para las hojas de la carpeta de arte de *Polución*



Ahora bien, cabe resaltar que se realiza una constante búsqueda de referentes visuales para cada escenario de *Polución*, de donde surja la idea estéticamente hablando, a continuación, presento algunos de estos referentes, que están contenidos en la presentación de referentes visuales. (Ver Anexo 2).

**Figura 20.** *La industrialización c1925. Las Chimeneas de fábrica saliendo humo contaminado - Sheffield. Ilustración. - World History Archive*



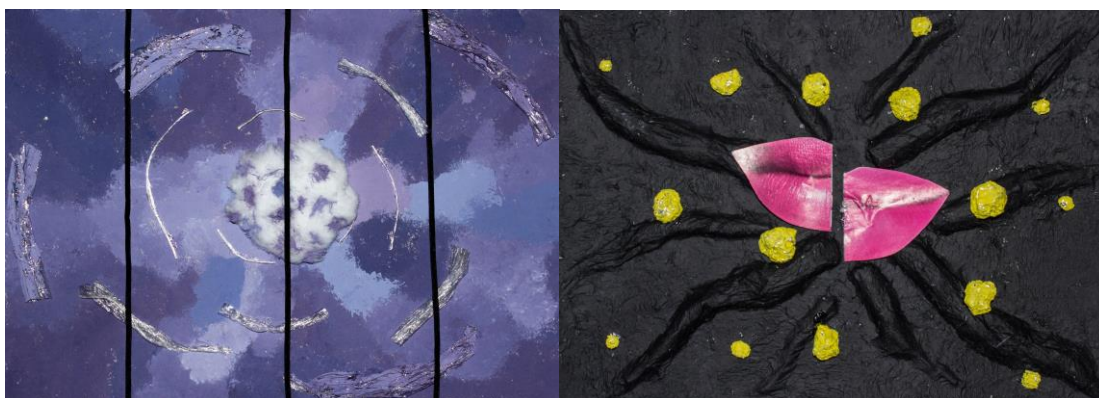
*Nota.* Fuente <https://co.pinterest.com/pin/492722015467522837/>

**Figura 21.** *Joseph Beuys. Hasengrab, 1964/1979*



Después de una lectura del guión y de la caracterización de los personajes, se lleva a cabo la creación de cinco collages conceptuales, en estos se busca representar términos abstractos, de manera visual y material. Estos conceptos son: poder, moral, egoísmo, ambición, indiferencia, que se desarrollan a lo largo de la narración; que se exponen en una presentación. (Ver Anexo 3).

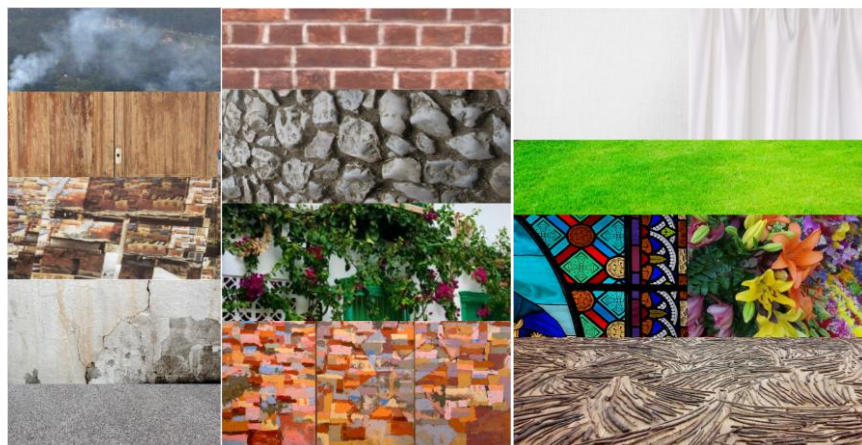
**Figura 22.** *Collages de moral y ambición*



Estos collages me permitieron tener un primer acercamiento visual, desde la materialidad, a la creación de metáforas visuales y colores para el desarrollo en *Polución*.

Continúo entonces con la elaboración de collages de espacios, estos los realizo para los tres escenarios: distópico, intermedio y utópico. Estos collages me sirven para dar una primera impresión sobre cada escenario de la serie. al igual que los anteriores, los recopilo, junto con collages de mobiliario y utilería, en una nueva presentación. (Ver Anexo 4).

**Figura 23.** *Collages de espacios, M.D.E., L.A., N.V.A.*



Para aportar un poco más de visualización al universo en general, construyo un mapa de los tres espacios, que refleje un acercamiento a la división de cada uno desde el material. Así, para el escenario utópico propongo una fortaleza natural, creada a partir de troncos y ramas; para el escenario intermedio propongo muros hechos en ladrillo; finalmente, para el distópico se propone un gran muro de cemento que rodee la ciudad.

**Figura 24.** *Mapa de Polución*



En busca de plasmar y volver más concreta la propuesta, planteo un primer acercamiento a la propuesta de la habitación del protagonista, Marlon. En esta llevo a cabo una exploración de texturas corrugadas, deterioradas y deterioradas, que hablen de la condición socioeconómica del personaje, así como del universo distópico y contaminado en el que se encuentra. Para esta propuesta hago una recopilación de referentes en términos de elementos y características del diseño de este escenario. (Ver Anexo 5).

*Figura 25. Propuesta de paleta de colores para la habitación de Marlon*



*Figura 26. Fotografías de la maqueta de la habitación de Marlon*







Finalmente, propongo un acercamiento, a través de dos collages, hacia la atmósfera de M.D.E. y el diseño de Marlon. En estos recopilo diferentes materiales y texturas, con los que pretendo darle una conclusión a este primer borrador de diseño de producción; llevo a cabo una exploración de texturas, colores y materiales que pueda, posteriormente, aplicar a la propuesta final.





## Conclusiones

A través del análisis desarrollado, se logra recoger algunos elementos, a modo de código visual del género distópico, que son de gran ayuda para la realización de la propuesta de diseño de producción para *Polución*; así, el descubrimiento de la importancia de la textura y el color, es pensado con detenimiento para este proyecto, de igual manera, las técnicas con que se aplican estos en los objetos de estudio. Es así como se presenta la necesidad de continuar con una ardua investigación y análisis para la propuesta de los demás escenarios y personajes que se presentan en el universo de *Polución*.

La metodología del diseño de producción, propuesta por Catalina Olarte, es coherente con lo que este departamento requiere. La división en tres etapas proporciona diferentes tipos de información y búsquedas, que son necesarias para una apropiada propuesta de diseño; sin una de estas tres etapas, resulta imposible lograrlo o, quizás, lograrlo con muchos problemas de fondo y forma.

La creación y propuesta de un diseño de producción requiere de tiempo y esfuerzo, se trata de una labor que necesita mucho nivel de detalle, de empaparse de información, tanto teórica como visual, y de llevar a cabo una exploración de prueba y error; procesos que exigen un compromiso con este rol y el proyecto a desempeñar. En medio del proceso del presente proyecto, se me presentó una oportunidad laboral, que tenía que aceptar; el trabajo consumió gran parte de mi tiempo, lo que entorpeció y retrasó la culminación de esta investigación-creación; finalmente, logré una especie de balance que me permitió culminarlo con satisfacción.

Después de esta investigación-creación, la frase “uno nunca termina de aprender” se vuelve un lema profesional. Durante todo el proceso de investigación, análisis y propuesta, estuve aprendiendo acerca de este rol, tanto en el proyecto mismo como en otros que se presentaron (y se volvieron parte de este proceso). De igual manera, para lograr un mejor diseño de producción, se requiere de conocimiento en arquitectura, diseño gráfico, diseño de interiores, carpintería, pintura, diseño industrial, arte plástico, entre otros, que me exige buscar una ampliación del conocimiento con respecto a estos.

La experimentación con la forma y los materiales es un factor importante en la representación de un universo narrativo. Esta experimentación no sólo permite la representación de un contexto e historia, sino una creación estética que le dé un valor agregado al producto final, así como el desarrollo de metáforas visuales que hagan más rico el lenguaje visual de este. Por tal motivo, es importante estar en constante análisis de nuestro alrededor, observar cómo se comportan los objetos, vestuarios, texturas, cómo se descomponen y marchitan.

## Referencias

- Abbott, Carl (2007), "Cyberpunk Cities: Science Fiction Meets Urban Theory". En *Journal of Planning Education and Research*, vol. 27, núm. 2, pp. 122-131.
- Arteaga-Botello, N. (2015). Latinoamérica y el Apocalipsis: íconos visuales en *Blade Runner* y *Elysium*. *Revista LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, vol. 27, núm. 2, pp. 122-131.
- Avendaño Rincón, L. P., & Hernández Estrada, M. A. (2010). La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia: Un primer campo exploratorio. <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5601>
- Escala Vignolo, L. (2015). El gusto por el espacio: la Dirección de Arte en el Perú. Entrevista a Rodrigo Núñez Mas. *Ventana Indiscreta*, (14), 22-27. Recuperado de [http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana\\_indiscreta/article/view/552/522](http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Ventana_indiscreta/article/view/552/522)
- Espinosa, J. García, M. & Quinchia, S. (2019). *Amalgamas*. <http://pktweb.com/quarere/>
- Ettedgui, P. (2001). *Diseño de producción y dirección artística cine*. Océano.
- González Ortega, M. G. (2016). *Historia uno: Recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*.
- Hernández, G. (2016). *Dirección de arte para producciones audiovisuales*. Ministerio de educación, cultura y deporte, España.
- Kammerer, Dietmar. (2012), "Surveillance in Literature, Film and Television". En K.D. Haggerty y D. Lyon (eds.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*. Nueva York: Routledge.
- Kitchin, Rob y James Kneale (2001), "Science Fiction or Future Fact? Exploring Imaginative Geographies of the New Millennium". En *Progress in Human Geography*, vol. 25, núm. 1, pp. 19-35.
- Kumar, K. (2007). *Pensar utópicamente: política y literatura*. Universidad de Virginia, EE.UU.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.
- Martorell, F. (2015). (PDF) *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos* | Francisco Martorell Campos— Academia.edu. [https://www.academia.edu/27047045/Transformaciones\\_de\\_la\\_utop%C3%ADa\\_y\\_la\\_distop%C3%ADa\\_en\\_la\\_postmodernidad\\_Aspectos\\_ontol%C3%B3gicos\\_epistemol%C3%B3gicos\\_y\\_pol%C3%ADticos](https://www.academia.edu/27047045/Transformaciones_de_la_utop%C3%ADa_y_la_distop%C3%ADa_en_la_postmodernidad_Aspectos_ontol%C3%B3gicos_epistemol%C3%B3gicos_y_pol%C3%ADticos)

Medellín cómo vamos. (2019). Así es Medellín. <https://www.medellincomovamos.org/medellin>

Medellín cómo vamos. (2019). Informe de calidad de vida de Medellín, 2018. <https://www.medellincomovamos.org/sites/default/files/2020-01/documentos/Documento%20-%20Informe%20de%20Calidad%20de%20Vida%20de%20Medell%C3%ADn%2C%202018.pdf>

Núñez, L. (1985). De la utopía clásica a la distopía actual. *Revista de estudios políticos (Nueva Época)*, núm. 44, pp. 47-80.

Ortega, L. (2010). Distopías en el cine: Un recorrido | laFuga—Revista de cine. <http://www.lafuga.cl/distopias-en-el-cine/402>

Real Academia Española. (2021). Contexto. En *Diccionario de la lengua española (23.a ed.)*. Recuperado de <https://dle.rae.es/contexto?m=form>

Retamal, C. (2016). Distopía y nihilismo. De la utopía como tiempo de la esperanza a la distopía como tiempo del fin. Universidad de Santiago de Chile USACH.

Rondón, R. (2017). Dirección de arte para cine y elementos emergentes del discurso de identidad nacional en *Prometeo deportado* (2010).

Sánchez, S. (2007). *Películas clave del cine de ciencia-ficción*. Barcelona, España. Ediciones Robinbook.

Tamayo, A. & Hendrickx, N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano*. Universidad de Lima - Fondo Editorial.

Quinchia, S. (2020). Análisis del piloto y primer capítulo comercial de 3%, para la escritura del guión y propuesta de dirección del piloto de *Polución*. Universidad de Antioquia, Medellín.

Zavala, H. (2008). *El diseño en el cine*. Proyectos de dirección artística. UNAM.

## Filmografía

Blomkamp, N. (Director). (2013). Elysium [Película]. Alphacore; Media Rights Capital; QED International

Charlone, C. & Mello, T. (Productores). (2016). 3% [Serie de televisión]. Boutique Films; Netflix Studios.

Maldonado, M. (Director). (2015). En busca de aire [Cortometraje]. David, J; Rara colectivo audiovisual; Máquina(espía) ficción.

Scott, Ridley. (Director). (1982). Blade Runner [Película]. The Ladd Company; Shaw Brothers; Blade Runner Partnership.

Fleming, V. (Director). (1939). Gone with the wind [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer; Selznick International Pictures.



## **Anexos**

**Anexo 1.** Investigación del contexto de Medellín.

<https://bit.ly/3E34Q89>

**Anexo 2.** Referentes visuales.

<https://bit.ly/3ut8QvB>

**Anexo 3.** Collages conceptuales.

<https://bit.ly/3vbsITh>

**Anexo 4.** Collages de espacios.

<https://bit.ly/38IvvmD>

**Anexo 5.** Propuesta para la habitación de Marlon.

<https://bit.ly/3NUAHfU>

**Anexo 6.** Bitácora-carpeta de arte.

<https://bit.ly/3LTXpTz>